1990年12月1日発行(毎月1回1日発行)第9巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

DEC. 1990 12

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円(別冊付録共)

新製品速報
HANDY98&PC-98DO+
大型化,ハイテク化に21世紀の可能性をみた!
'90アミューズメントマシンショー・レポート

MIDI,内蔵音源に対応
最強の音源ドライバNAGDRV for 68K全公開!!
サンプル・リスト「バーニングフォース」付き!!

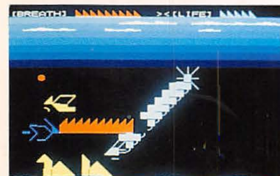
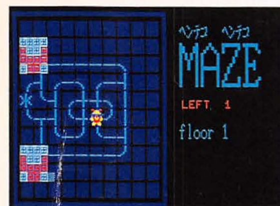
スーパーファミコン新作ソフト情報
スーパーマリオランド/F-ZERO/ボンバザル

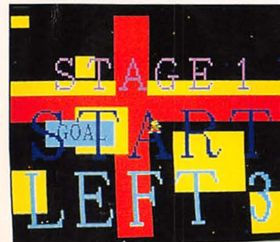
チャレンジ!AVG 闇の血族・上巻
チャレンジ!SLG 大戦略III '90

別冊付録 保存版
MS-DOS入門ブック

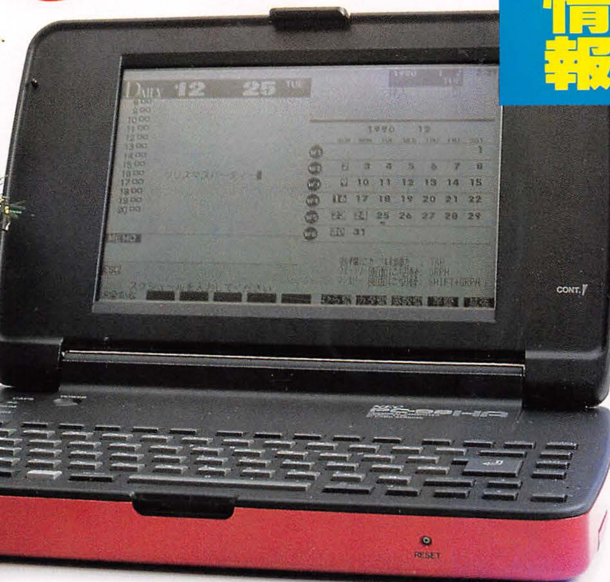
誰にも打ち込める45本のプログラムを掲載





ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/MSX2/ MSX2+
MSXturbo R
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-9801Tシリーズ
PC-9801Rシリーズ
PC-98ノート
PC-98DOシリーズ
PC-286シリーズ
PC-386シリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
ベーシックマスターJr.
AMIGA
IBM-PC
Macintosh

アーケード/パソコン/海外パソコン/ファミコン/スーパーファミコン/PCエンジン/メガドライブ/ゲームギア/リンクス/ゲームボーイ/ゲーム・ミュージック&ビデオの新作・ヒット情報満載

SHARP New-Life People

X68000
PERSONAL WORKSTATION

X68000の魅力は何か?との問いに対しては、さまざまな答えが返ってきます。たとえば、ごく基本的な「ビデオからの取り込み画像も美しく表示できる65,536色同時発色のパワフルなグラフィック環境」であったり、「お気に入りのアイドルの声でシステムが立ち上がることも可能にするADPCM音源」。またそうした細部の仕様ではなく、「アーケードゲームをも家庭で疑似体験できるような設計思想」、「スタイリッシュなマンハッタンフォルム」かもしれません。またちょっとしたアマチュアプログラマなら、「データバスは16ビットながら、レジスタという意味で真の32ビット処理を可能にするCPU68000そのもの」と難しい答えもありそうです。しかし私たちは、X68000の真の魅力は「ユーザーそのもの」であると断言してはばかりません。



オリジナルながら汎用的なコマンド体系を持ったOS「Human68k」も、構造化の考えを巧みに取り込み、C言語に変換/コンパイル可能な独自のX-BASICにしても、またユーザー辞書作成時に品詞の細かい指定さえも可能な日本語入力フロントプロセッサ「ASK68K」にしても、多くのユーザーの支持なくしてはなんの資産も残せなかったでしょう。昨今、主要BBSにおけるX68000専用のPDSの進歩には目覚ましいものがあり、プロ顔負けのアプリケーションが充実してきました。65,536色グラフィックの、いわば標準圧縮形式となった「PIC」。UNIXのソフトをパーソナルに駆使できるGNUの世界。リアルタイムチャットに威力を発揮する通信ソフト「MuTerm」などはその、ほんの一例です。このようにユーザーとともに発展してきたX68000の世界は「目的のためにコンピュータを使う」のではなく「使うことが目的となる」世界。パーソナルコンピュータの存在意義にはさまざまな意見があります。2、3のアプリケーションとOSのごくわずかなコマンドのみを通じたパーソナルコンピュータの世界、それもいいかも知れません。が、X68000は別の意味でのひとつの在り方を代表する数少ないマシンだと言えましょう。しかし、この世界は一部の先進的なユーザーの世界であることも事実です。少しでも多くの人々にこの魅力的な世界を体験していただくことを考えるとき、マニアや専門家、開発者だけでなく誰もが簡単に使える環境が前提となってきます。

そこでSX-WINDOWです。画面に表示されるアイコンやメニューの選択で仕事が進められる、人の思考に近い操作環境。少なくともしたい仕事を選ぶ手順の過程ではキーボードに触れる必要はなくなったといえます。もう、点滅するカーソルを前に困惑することもありません。数年前の発売当初から、X68000にふさわしい環境として、こだわりつづけてきたのがこのウィンドウシステムなのです。

キャラクタからグラフィカルへ、インターフェイスの進化はユーザーにとっての必然である、といえます。そして、まさにそのグラフィカルを具現化するのがSX-WINDOWです。90年代パソコンのキーワードは『WINDOW』といわれており、そうした意味からもSX-WINDOWが新しいハードウエア以上に耳目を集めたのも、むしろ当然でしょう。マニアならともかく、一般的にOSのコマンドモードは命令系が豊富であるかわりに、初心者にははなはだ取っつきにくいものです。それに対してウィンドウシステムは、マウスとアイコンを利用して感覚的にOSやアプリケーションを使えるように配慮されています。そしてこのシステムがユーザーにもたらす最大のメリットは、『統一された操作性』、『複数のソフトを駆使できる

敢えてX68000を実証する意味。



快適さ』に凝縮されます。ウィンドウシステムに対応したソフトなら統一された操作方法で利用できること。またソフト開発の負担を軽減できることなど、ウィンドウシステムを媒介とするメリットは非常に大きいといえるでしょう。また、たとえば、ワープロとスプレッドシートあるいはグラフィックツールといった複数のアプリケーションを画面に表示させておき、相互にデータをやりとりする。考えていた作業が画面上でどんどん進む、そんなフレンドリーな環境がまさに手の届くところに近付いてきました。

SX-WINDOWが象徴するのは、パソコンの在り方を常に鋭く問いかけるX68000の『ネクスト』です。ファイル処理ツールとしてのビジュアルシェルから、アプリケーションを実行させる環境としてのウィンドウシステムへ。2枚のディスクに収められた新しい可能性。まずは素晴らしい操作環境をご体感ください。ここそこにX68000らしいこだわりと、感性を刺激するビジュアルアイデアがあふれています。すでにこのウィンドウをターゲットとしたアプリケーション開発は推進されており、SCSIボードや光磁気ディスクなどの周辺機器も続々リリース。グラフィックやサウンドはもちろん、メディアミックスされた新しいジャンルのツールが期待されます。デビュー以来、圧倒的なご支持をいただいたユーザー、ソフトウエアハウス、ハードウエアベンダー、メディア各位の熱情は、私たちにとって何よりのサポートでした。このかけがえのない絆をさらにタイトに、ワイドに発展させるべくX68000プロジェクトの意思は結束されています。ご期待ください。

【AD PCM】Adaptive Defferencial Pulse Code Modulationの略。適応差動パルス符号変調と訳される。FM音源などと違って肉声や臨場音などもファイルできる音声デジタイズ記録方式。

【設計思想】X68000には、背景も含めてスクロールさせる独立3画面制御機能、キャラクタをスムーズに動かすスプライト機能などがあり、ゲームソフトの開発に適したハードウェア構造をしている。

【OS】Operating System。コンピュータでプログラムの実行をする場合、その制御/管理を行ったり、入出力の制御などを行うための基本ソフトウェア。

【構造化】他人にも理解しやすく、資産継承が可能なプログラミングをするための考え方。従来のBASIC言語などにみられた、「GOSUB」、「GOTO」など、行番号に依存する命令を極力制限している。

【C言語】プログラム言語の1つ。米国ベル研究所で開発された。いちはやく構造化の考えを取り込み、多くの市販アプリケーションソフトがC言語で記述されている。

【X-BASIC】X68000に標準で付属する開発言語。

【コンパイル】プログラム開発で、まず最初に書かれる「ソース」を、実行可能にする作業のこと。BASICなどのインタプリタ言語では、この作業が必要ないが実行速度が犠牲になる。逆に言えば、X-BASICのプログラムをCに変換し、コンパイルすることにより、実行速度が高速になる。(変換には、別売のCコンパイラPRO68K・CZ-211LSあるいは、CコンパイラPRO68KV2.0・CZ-245LSが必要。)

【日本語入力フロントプロセッサ】「ひらがな」から「漢字」に変換するための基本ソフトウエア。例えば[まほうのようせい]→[変換]→[魔法の妖精]と変換される。いわばワープロの変換作業の部分だけを行うプログラムである。

【BBS】Bulletin Board System。パソコン通信の掲示板。ホスト局をさす場合もある。

【PDS】Public Domain Software。パソコン通信仲間が共有できるソフトウエア。作者の趣旨に賛同し了解を得れば、無償で入手/配布が可能である。自作ソフトを提供しあって、さらに優れたソフトを仕上げたりもできる。

【PIC.R】柳沢　明氏の開発したPDS。特にアニメ調の絵で高い圧縮率を誇る。512×512ドット、65536色モード専用だが、全てのスクリーンモードに対応したAPIC.R(TONBE氏作)も発表されている。

【UNIX】米国ベル研究所が開発したOSの名称。C言語で記述され、移植性に優れていることもあり、多くの技術系ワークステーションのOSとして採用されている。

【GNU】Gnu's Not Unixの略。Richard M. Stallman作の完全UNIXコンパチブル(互換性がある)ソフトウェア。「全ての人がGNUを共有できる」という条件を護れば、配布/使用が自由である。

【MuTerm】サンデーネットのSUN1387「はちくん」氏作のPDS。通信ソフトは多くのPDSが発表されているが、その中でも特に「チャット(パソコン通信におけるリアルタイムの会話機能)」を意識した仕上がりになっている。

【SCSI】Small Computer System Interface。「スカジー」と読む。大容量ハードディスクや、光磁気ディスクなどの周辺装置を接続する規格のこと。

SUPER HD
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-623C-TN(チタンブラック)　標準価格498,000円(税別)

EXPERT II
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-603C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格338,000円(税別)
HDタイプ　CZ-613C-BK(ブラック)　標準価格448,000円(税別)

PRO II
本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格285,000円(税別)
HDタイプ　CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格395,000円(税別)

充実のディスプレイラインアップ
※印の商品は在庫僅少です。

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)　CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)※
標準価格 99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)　CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜)　CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜)　CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜)　CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格 94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
21型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.52㎜)　CU-21HD-BK(ブラック)
標準価格148,000円(スピーカー2個同梱・税別)

X68000 自分流カードデザインコンペ 作品大募集

〈応募要領〉●応募方法/X68000で作成したポストカードサイズのデザインカードを送って下さい。(ソフトは自由)●作品分類/部門A:クリスマスカード、ニューイヤーカード 部門B:バレンタインカード、バースデイカード 部門C:暑中見舞カード、サークル・趣味の会お知らせカード●賞/A・B・C各部門毎に優秀作品を選考、オリジナルカレンダーに掲載してプレゼントします。※優秀作品賞:掲載作品応募者に、カレンダー及びオリジナル表彰楯を進呈。※参加賞:応募者全員に、カレンダーを進呈。(応募作品に関わる諸権利は主催者に帰属するものとして作品の返却はいたしません)
●応募期間/1990年10月1日～1991年2月28日(消印有効)

詳細はX68000販売店店頭で、チラシ・ポスターをご覧下さい。

本広告に関するご意見をお寄せください。下記大阪本社宣伝部「☆さこう★係」まで

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications



C&C Computers and Communications

見やすくなければ、
美しくなければ、

ますますパワフルになるPC-9800シリーズの実力をフ
高解像度はもちろん、画面の見やすさと操作
さらに、これまでになくシェイプアップされたフォルム
高い性能と感性にひびくデザイン。



15-inch Flat Face

PC-KD881はドットピッチ0.28mm、PC-KD882は0.31mmの高精細ブラウン管を採用。15インチの大きな画面で表示領域が拡大し、しかも従来の14インチ画面に比べて50%も画面の曲率を抑えたフラット化により照明の映り込みなども減少、いっそう見やすくなりました。

PC FAMILY（ディスプレイ）

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、
— やっぱりNECのディスプレイ —

ディスプレイではない。
デスクには似合わない。

NEC

ルに引き出す新しいディスプレイ、PC-KD881と882。
性をアップし、快適な利用環境を実現しました。
は、新しいオフィス空間やおちついた書斎にも最適。
これが新しいディスプレイの条件です。



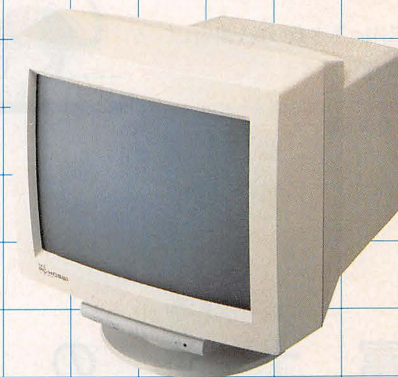
Rearview

背面のシンプルで洗練されたフォルムは、オフィス空間を快適に演出。ケーブルも簡単にスッキリと処理できます。またコントロール類は前面におき、操作性をアップしています。



Non Glare

画面の表面の反射を抑えるノングレア処理により、長時間の使用による疲れを低減。また、ホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理（PC-KD881）により、画面の鮮明度を持続します。



·NEW· FACE



新発売
PC-KD881

●ドットピッチ0.28㎜の15インチフラットフェイスブラウン管採用 ●画面の反射を抑えるノングレア処理 ●画面にホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理 ●アナログRGB入力専用 ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能 ●表示文字は2000文字対応 ●ハイセンスなデザイン ●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格118,000円（税別）

新発売
PC-KD882

●ドットピッチ0.31㎜の15インチフラットフェイスブラウン管採用 ●画面の反射を抑えるノングレア処理 ●アナログRGB入力専用 ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能 ●表示文字は2000文字対応 ●ハイセンスなデザイン ●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格89,800円（税別）

※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

日本電気グループ　〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日（祝日を除く）　東京03（452）8000　大阪06（943）9800

FUJITSU

感動をさきどり。



DRAKKHEN™

FMTOWNSソフトコレクション海外編⑫

DRAKKHEN™

(ドラッケン)

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:11月末提供予定

ヨーロッパ最強の3DアクションRPGドラッケン、ついに日本上陸!

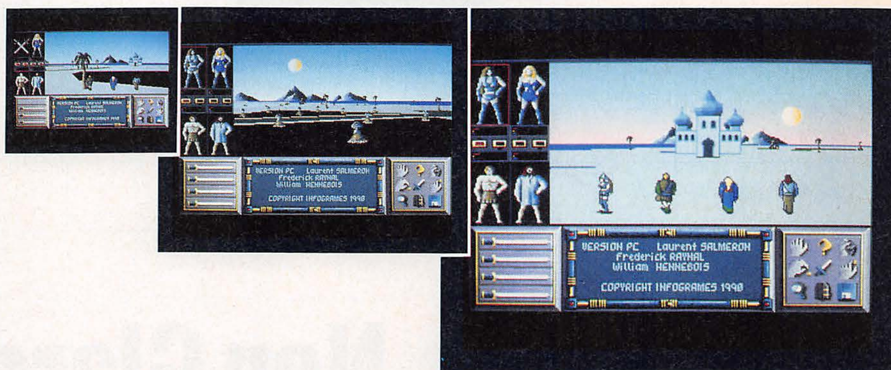
FMTOWNS版はこんなにスゴイ!

- 驚異のスーパー・ベクトル・グラフィックエンジン(SVGE)搭載!!
- 386™のパワー全開、超高速3Dスクロール!!
- まるでアクションゲーム、巨大モンスターの襲撃!!
- 臨場感あふれる音声メッセージに有名声優を起用!!
- 迫力のCDサウンドが唸る!!

海外でも多数の賞を受賞している傑作ソフトです。



※386™は米国インテル社の登録商標です。



FMTOWNSがまたまた急接近。新価格で新登場。本体標準価格298,000円(税別)より。

〈フロッピィディスクモデル〉
- モデル10F 本体標準価格¥298,000(税別)(3.5インチFDD×1基)
- モデル20F 本体標準価格¥323,000(税別)(3.5インチFDD×2基)

〈ハードディスク搭載モデル〉
- モデル40H 本体標準価格¥473,000(税別)(3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵)
- モデル80H 本体標準価格¥623,000(税別)(3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵)

〈CRTディスプレイ〉
- FMT-DP533 標準価格¥ 69,800(税別)
- FMT-DP534 標準価格¥108,000(税別)

※商品はすべて本体標準価格です。
※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。



モデル20Fセット

富士通のパソコン FMTOWNS

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FMTOWNS DRAKKHEN™(ドラッケン)発表会

高速3Dスクロール　アクション・ロールプレイングゲーム《ドラッケン》ついに日本上陸!
FMTOWNS版オリジナル音声メッセージを十分お楽しみ下さい。

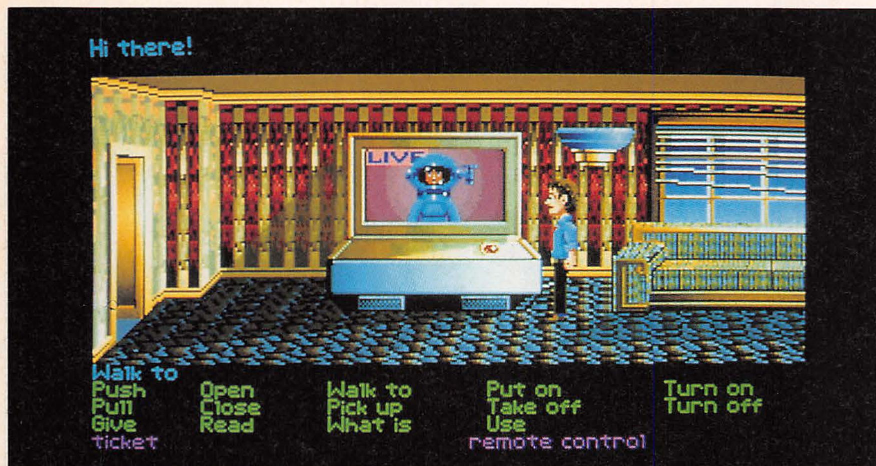
- 11/17(土) FMTOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)251-2055
- 11/18(日) FMTOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
- 11/18(日) FMTOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173

(詳しくは、各FMTOWNSプラザにお問い合わせください)

FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く)　東京(03)5690-0032　大阪(06)359-1724／●札幌(011)222-5476　●青森(0177)23-3291　●仙台(022)267-5250
●つくば(0298)56-5113　●千葉(0472)22-3117　●東京(03)646-0816　●立川(0425)28-1567　●横浜(045)201-3101　●川崎(044)244-5218　●藤沢(0466)24-6072　●新潟(025)244-8295　●富山(0764)42-6877

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。



FM TOWNSソフトコレクション海外編10

Zak Mckracken

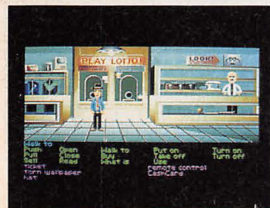
(ザック・マックラッケン)

ZAK McKRACKEN

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:12月提供予定

TM&©1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used under authorization.

ルーカスフィルムが贈る、アドベンチャーゲームの傑作。

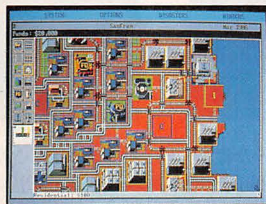


質屋にはザックの旅に役立ちそうなものがいろいろあるぞ。



ザックの家の隣の電話局。さて、宇宙人はどこに?かるーい気持ちでいろいろ試してみよう。

1997年、地球制覇をたくらむ宇宙人が造りだしたスチュピィディティ・マシーンのおかげで、人々は愚かな道へと、まっしぐらに突き進んで行った。スチュピィディティ・マシーンは人間のIQを一桁に減らす恐るべきマシーンだ。宇宙人の野望を阻めるのは、ザック・マックラッケンただひとり。面倒なことに彼は大ぼら記事で有名な「ナショナル・インクイジター」の新聞記者だ。「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を読者たちは信じようとしない。厳しい状況のなかで、ザックは彼を信じる3人の女の子と協力して古代遺跡の謎を解き、スチュピィディティ・マシーンを破壊しなくてはならないのだ。

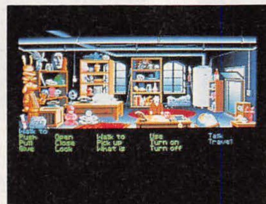


FM TOWNSソフトコレクション海外編6

Sim City

全米人気No.1ゲーム。
都市シミュレーションゲーム。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
※メモリ2MB必要

©1990, Maxis Software, All rights reserved.

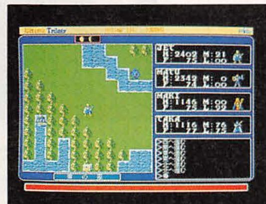


FM TOWNSソフトコレクション海外編7

INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE THE GRAPHIC ADVENTURE

(インディ・ジョーンズ/最後の聖戦)
ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
※メモリ2MB、キーボード必要

TM&©1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used under authorization.



FM TOWNSソフトコレクション海外編8

Ultima® Trilogy™ I・II・III

(ウルティマ トリロジー I・II・III)
あの伝説的名作、
ウルティマシリーズ3部作が
今よみがえる。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:富士通㈱

Ultima and Lord British are tradmarks of Richard Garriott Copyright 1979, 1980, 1981, 1990 (C)Origin Systems, Inc. This product is published under a license from Origin Systems, Inc. All rights reserved.



FM TOWNSソフトコレクション海外編9

the Manhole™

(ザ・マンホール)
華麗な映像と音楽がおりなす
ファンタジーランドへ出発しよう。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱

the Manhole is a trademark of Cyan. ©1990 Activision. Used under license from Activision. All rights reserved.

FM TOWNS 新作ソフト展示会

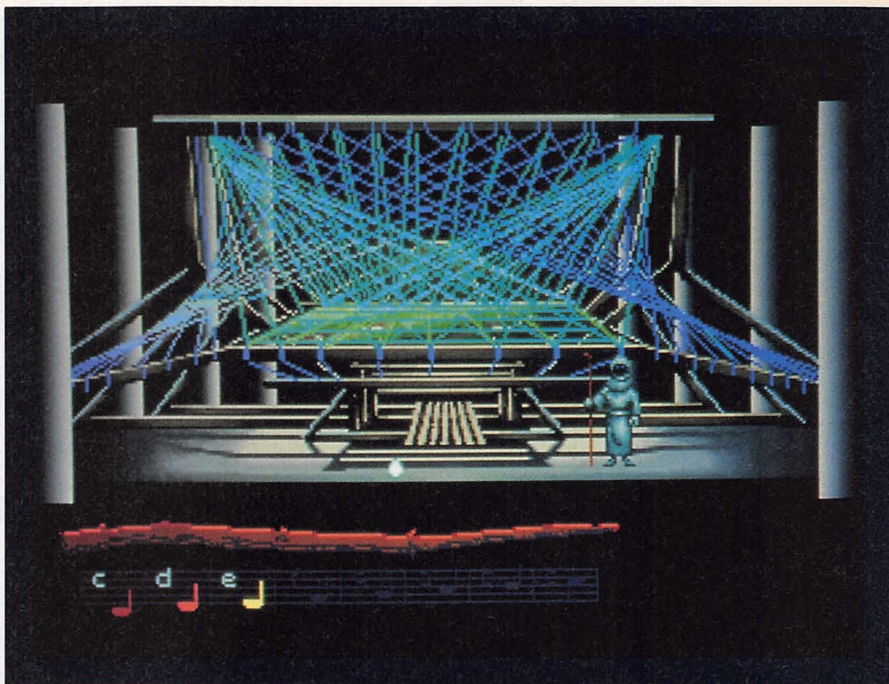
新FM TOWNSならびに続々と登場する新作ソフトの数々を紹介。
どんどん広がるFM TOWNSの世界をいち早く体験して下さい。

●11/10(土) FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173
●11/11(日) FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
●11/21(水)〜23(金) 富士通プラザ仙台 ☎(022)267-5011
(詳しくは、各プラザにお問い合わせください)

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

感動をさきどり。FM TOWNSの海外ソフト。



LOOM™

FM TOWNSソフトコレクション海外編[11]

LOOM™
(ルーム)

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:91年1月提供予定

ルーカスフィルムが映画的手法で見せるファンタジーアドベンチャー。

単なるアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームの域をこえた「ルーム」が素晴らしいファンタジーの世界へあなたを誘います。いたる所にヒントがちりばめてあるので謎々も簡単。難問、奇問に出会ったり、先へ進めなくなってイライラすることもありません。窮地におちいったかなと思っても、必ず主人公の身の回りに手掛かりがあります。CD-ROMに入っている有名声優の声を使ったオーディドラマを聞いて、ゲームの背景となる情報をつかんでおきましょう。主人公の出生の秘密やおまじないの綴り方もわかりますよ。



主人公はルーム島に暮らす若者ボビン。彼が生まれたために、この美しいルーム島は破滅してしまう運命に。



ボビンは織物師ギルドの若きメンバー。経験を積み、仲間を増やすうちに先祖から受け継いだおまじないを覚え、一人前の織物師に成長していきます。



ボビンは美しい島を破滅から救うために立ち上がります。そのボビンになるのはあなたです。物語のヒーロー、ボビンになりきってゲームを進め、ルームの謎を解くのです。

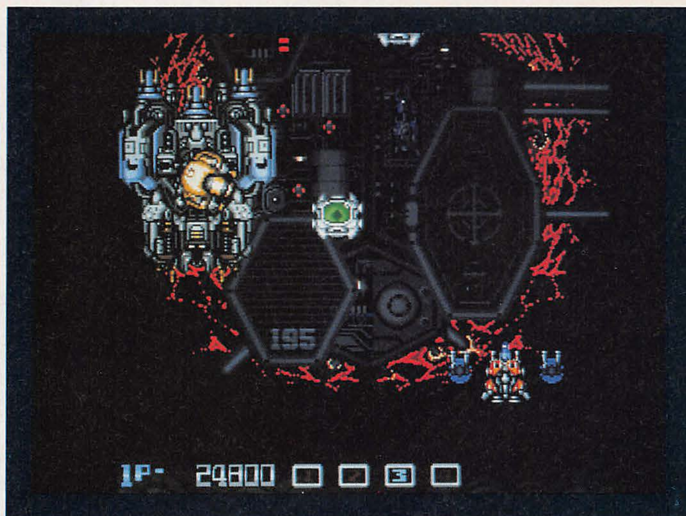
富士通のパソコン
FM TOWNS

FM TOWNS VINGニューソフトフェア
チャレンジ・ザ・ゲーム大会

新作ソフト「イメージファイト」「バブルボブル」がいよいよ登場!楽しさ倍増、遊びにきてね。
●11/11(日) 富士通プラザ札幌 ☎(011)222-5466
●11/18(日) 富士通プラザ福岡 ☎(092)713-0135
(詳しくは、各富士通プラザにお問い合わせください)

最新！注目！FM TOWNSソフト情報





[メリーゴーランド] The 4th Unit Series

DAPSフルセット搭載！「第4のユニット」シリーズ最新作の
アニメーション・アドベンチャーゲーム。
「ブロンウィン頂上計画」始動。動く！喋る！

連続アニメーションシステム「DAPS」を搭載し、台詞＋アニメ＋BGM＋効果音の並行再生で、途切れのないアニメーションを実現。総動画数2,500枚におよぶダイナミックなアニメーションが全編にわたって展開。ゲームクリア後はDAPSによりストーリーをノンストップ再生。グラフィックはシリーズ最高峰。もちろんメッセージもPCM音声完全対応だ。

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：データウエスト㈱
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要　※DAPS：Datawest Active Picture System.

[イメージファイト]

ゲームセンターでロングヒットを記録したシューティングゲーム。
シューティングゲームを変えた傑作がついにFM TOWNSで！

縦スクロール・シューティングゲームの傑作、イメージファイトを、FM TOWNSに完全移植。戦闘シミュレーションステージ（イメージファイト）をクリアして、実践ステージ（リアルファイト）を制覇しろ。多種の特殊攻撃パーツや2種類の〝ポッド〟、スピード可変システムを駆使して人類を敵から救うのだ。

提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈲ビング
提供時期：11月提供予定
※メモリ2MB必要



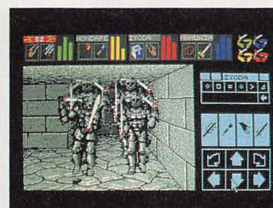
ラストサバイバー
パノラマ3Dを舞台にした
サバイバル・バトルゲーム！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱CSK総合研究所
提供時期：11月提供予定
※メモリ2MB必要



大航海時代
夢と冒険とロマンの大航海を描く。
ご存知、KOEIブランドのソフト。
提供価格：¥11,800（税別）
提供会社：㈱光栄
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要



藤堂龍之介探偵日記
「黄金の羅針盤」
桑港航路連続殺人事件
豪華客船を舞台に、
探偵「藤堂龍之介」が活躍する
1920シリーズ！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱リバーヒルソフト
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要



カオスの逆襲
（続 ダンジョン・マスター）
あの「Dungeon Master」が
パワーアップして帰ってきた。
新たな冒険へ旅立とう！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：ビクター音楽産業㈱
提供時期：近日提供
※メモリ2MB必要

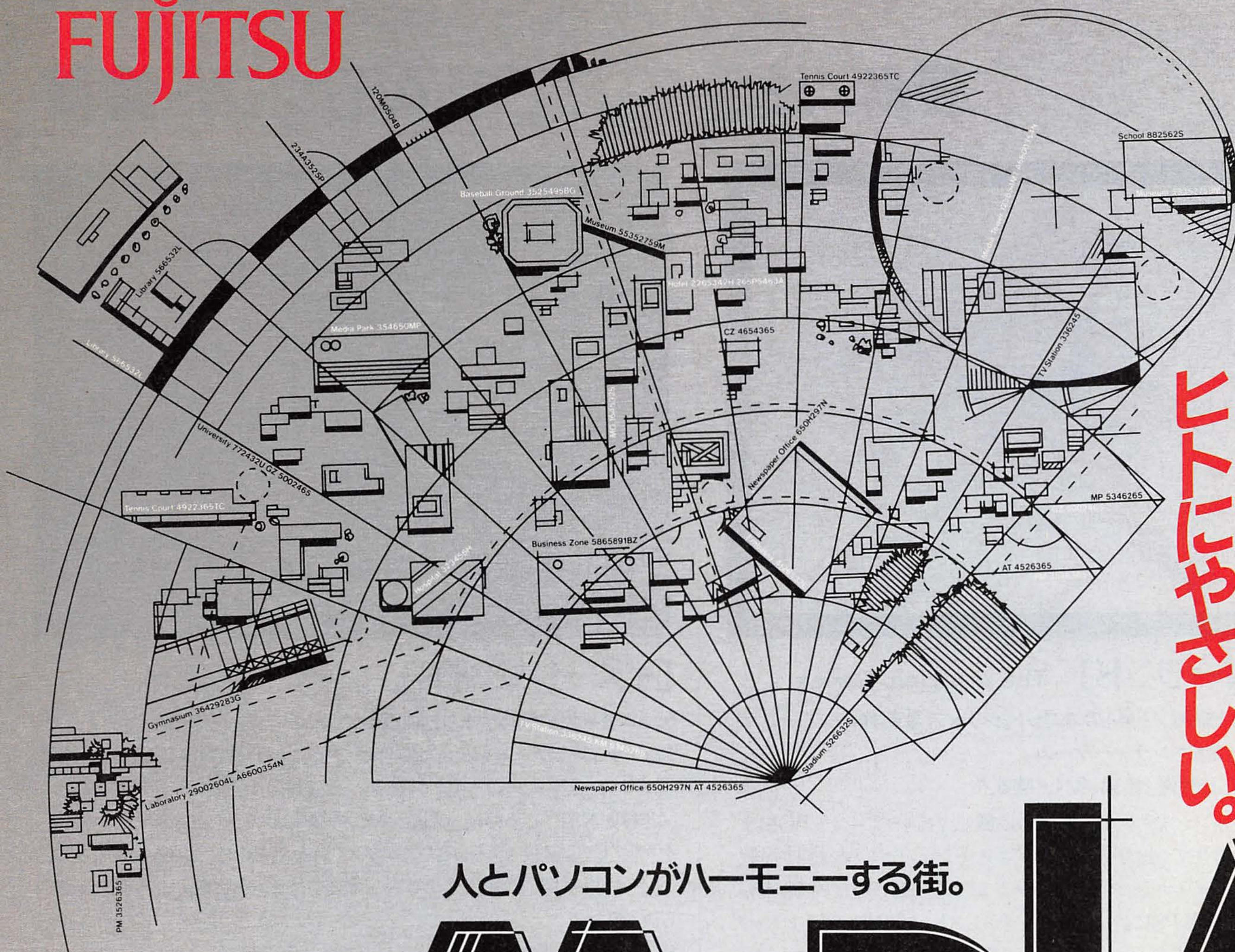
FM TOWNSメリーゴーランド発表会

話題のDAPSによるフルアニメーションソフト！
「メリーゴーランド」が全国のプラザにお目見えします。

- 11/18(日) 富士通プラザ福岡 ☎(092)713-0135
- 11/23(金) 富士通プラザ札幌 ☎(011)222-5466
- 11/23(金) 富士通プラザ仙台 ☎(022)267-5011
- 11/23(金) FM TOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)251-2055
- 11/24(土) FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
- 11/24(土) 富士通プラザ神戸 ☎(078)332-1250
- 11/24(土) 富士通プラザ広島 ☎(082)211-1717
- 11/25(日) FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173

（詳しくは、各プラザにお問い合わせください）

FUJITSU



ハイパーメディア都市は、
ヒトにやさしい。

人とパソコンがハーモニーする街。

富士通プレゼンテーション 電脳遊園地 MEDIA POLIS

in東京ドーム

12/15(土)10:00▶18:00 16(日)9:00▶17:00 17(月)10:00▶17:00

毎日先着300名様に宮沢りえオリジナルグッズプレゼント!	全員に素敵な賞品が当たる! 特典もいっぱいの抽選会実施!

〔会場〕東京ドーム〔主催〕富士通株式会社〔お問い合わせ〕「電脳遊園地」事務局☎(03)546-0411(月〜土10:00〜17:00) ※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

ホビー・ビジネスはもちろん教育ソフトも充実！いよいよハイパーメディアの時代です。

HYPER MEDIA

これがハイパーメディアだ！

- **ハイパーメディアステージ** ハイパーメディア時代の生活を先どり体験！
- **ハイパーメディアミュージアム** FMTOWNSで見せる印象派ギャラリー。
- **富士通Habitatステージ**
  新しいサービスも始まり、ますます楽しいビジュアル・コミュニケーション・ネットワーク。
  ※富士通Habitat "Based on Lucasfilm Technology"
- **MEDIAPOLISメッセ**
  アート、ゲーム、教育、ミュージック……各分野からハイパーメディアを語る。

	10:30 ～11:30	11:45 ～12:45	13:00 ～14:00	14:15 ～15:15	15:30 ～16:30	16:45 ～17:45
15日(土)	ミュージック FMTOWNS	仮想世界 とHabitat	美術と FMTOWNS	教育と FMTOWNS		神谷重徳 コンサート
16日(日)	ゲームと FMTOWNS	Sim Earth 母なる地球	NIFTY-Serve すがやみつる		向谷 実 コンサート	

※MEDIAPOLISメッセへのご入場は、事前に予約が必要です。お申し込み、お問い合わせは「電脳遊園地」事務局まで。TEL.(03)546-0411(月～土10:00～17:00)

SOFTWARE HOUSE ZONE

全国200社のソフトメーカーがズラリ勢ぞろい！

- **ソフトウェア紹介コーナー**
  ビジネス、教育、ホビー、ホームの最新ソフト500本が大集合。
- **ワークショップ**
  パソコンソフトを楽しく紹介するミニステージ

MULTI-PLAYER GAME

白熱のゲームにきみもチャレンジ！

- FMTOWNSバレーボール大会
- サバイバルゲーム

PERSONAL

- パーソナルOAコーナー（OASYS、富士通テレホン）
- 富士通プラザコーナー
- FMサークル
- NIFTY-Serveコーナー
- 電脳ソフト夢募集コーナー
- FMシリーズ相談コーナー

PRODUCTS

この2機種が時代をリードする！





FMTOWNS
先進のCD-ROM標準搭載！クリアな映像とピュアなサウンドでさらにビッグになったFMTOWNS。

FM NoteBook
A4ファイルサイズ、約2.5kg。小型軽量で話題のFMNote Book。

TRIPLE CHANCE

電脳ラッキー・カードでトリプルチャンスに挑戦！

富士通Habitatのキャラクター"アバタ"いろいろな表情のアバタがドームのあちこちにひそんでいる。あなたのカードのアバタと同じ顔を発見したら、スタンプを押してもらおう。うれしいトリプルチャンスが待ってるゾ！

チャンス1 当日抽選でもれなく当たるすてきな賞品
1等 FMTOWNSオリジナルデイパック(Jack Walfskin製)…………1,000名様
2等 FMTOWNSオリジナルテレホンカード……………………10,000名様
3等 使いすてカイロ

チャンス2 さらにうれしいダブルチャンス！
後日抽選で100名様にマウンテンバイクが当たります。

チャンス3 FMTOWNSをお買い上げの方に
FMTOWNSフライトジャンパー＆FMステレオ サウンドパーツ プレゼント！

●電脳ラッキーカードは、下記の協賛販売店にてお配りしています。

〈協賛販売店〉
ICワールドトツカ、㈱アイ・ピー・エル、㈱ウェーブ・アイ、㈱エル商会、㈱オノデン、コナン販売㈱、上新電機㈱、㈱セキド、㈱ソフトクリエイト、㈱ダイイチ、第一家庭電器㈱、㈱ダイオー、九十九電機㈱、㈱ナカウラ、㈱日本インコム、㈱日本マイコン流通センター、㈱野島電気商会、㈱ベスト電器、丸善無線電機㈱、㈱ムラウチ、ヤマギワ㈱、ラオックス㈱、㈱ロケット、㈱ワールド・イン・アオヤマ(50音順)

●「電脳遊園地」の入場には、ご招待券が必要です。●会場には駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。●会場内が混雑した場合、やむをえず入場制限や規制をすることがありますので、ご了承ください。●入場は閉園の1時間前までです。

「電脳遊園地」のご招待券は下記にてプレゼント！

★往復ハガキで、お申し込みください。(12/5消印有効) 〒104 東京都中央区築地1-12-7清華ビル「電脳遊園地」事務局

★チケットぴあ ●東武百貨店池袋店2階 ●渋谷109 2階 ●新宿アルタ5階 ●伊勢丹新宿本店2階 ●FM東京本社1階 ●プランタン銀座地下2階 ●千葉三越店2階 ●横浜ルミネ1階

★チケット・セゾン ●池袋西武(1階、8階) ●WAVE・池袋1階 ●シブヤ西武ロフト1階 ●シブヤ西武シード地下1階 ●有楽町西武(2階、8階) ●船橋西武7階 ●六本木WAVE1階 ●川崎西武1階(各チケット・セゾンカウンター)

★富士通プラザ
●富士通プラザ丸の内(中央ビル)…(03)215-0321
●富士通プラザ横浜……………(045)201-9385
●富士通プラザ水戸……………(0292)26-4108
●富士通プラザ高崎……………(0273)24-1212
●富士通プラザ丸の内(センタービル)…(03)215-7100
●富士通プラザ川崎……………(044)244-6660
●富士通プラザつくば……………(0298)56-2525
●富士通プラザ大宮……………(048)641-7370
●富士通プラザ新宿……………(03)344-2080
●富士通プラザ藤沢……………(0466)24-4546
●富士通プラザ宇都宮…………(0286)21-9234
●富士通プラザ千葉……………(0472)22-1881
●富士通プラザ秋葉原…………(03)251-1448
●FMTOWNSプラザ秋葉原………(03)251-2055
●富士通プラザ足利……………(0284)73-2122
●富士通プラザ柏……………(0471)44-9773
●富士通プラザ立川……………(0425)28-1595
●FMプラザ(御成門)……………(03)434-3280

●この他、協賛販売店、全国の富士通プラザでもお配りしています。お問い合わせ：「電脳遊園地」事務局 ☎(03)546-0411(月～土10:00～17:00)

SNE

ドライブの読み書きが安定していますか？

PC-9801/PC-286/PC-386シリーズ用外付けFDDシステム

SNEでは、フロッピィードライブシステムの全機種が、ビジネスにも安心して使えるように、隅ずみに渡って、信頼性重視の設計をしています。

第一に、CPUとの高いマッチング特性を持たせて、ドライブの読み書きを安定させるために、★**NECの純正ドライブユニットFD1157D(5インチ)／FD1137D(3.5インチ)を使用、★信号ラインの全てのコンタクトに金メッキ品を使用、★信号ラインを短縮するためのワイアリング、★ノイズ対策万全のハイシールド設計の高級シャーシの使用、等々の対策を行っています。**

第二に、ドライブの安全性を高めるために、★大容量の高級スイッチング電源の使用、★大容量の電源ケーブルの使用、★システム保護機能の付設、★ヒートシンク機能を持たせたシャーシ設計、★横転防止用スタビライザー式の足の使用、等々の対策を行っています。

第三に、ドライブの操作性を高めるために、●シンプルなレイアウト、●美しいデザインのシャーシ設計、●視認性と操作性のよいLED付のロッカー式電源スイッチの使用、●ドライブ番号選択スイッチ付、等々の対策を行っています。

SNEでは、これらのコンセプトによって作られたドライブシステムが、それぞれのCPUと、安定したデータ交換が出来るように、厳密で入念な実装チェックを行って出荷しています。



SNE-2 Ver4.0

定価85,000円(税別)

- 5インチ(2HD/2DD)ドライブ×2、HD用I/Oケーブル付属
- 寸法/H174×W123×D300mm
- 重量/4.4kg



MINI-5 Ver3.0

定価44,800円(税別)

- 5インチ(2HD/2DD)ドライブ×1、HD用I/Oケーブル付属
- 寸法/H174×W80×D333mm
- 重量/3.4kg



SNE-3 Ver4.0

定価75,000円(税別)

- 3.5インチ(2HD/2DD)ドライブ×2、HD用I/Oケーブル付属
- 寸法/H130×W100×D250mm
- 重量/2.3kg



MINI-3 Ver3.0

定価39,800円(税別)

- 3.5インチ(2HD/2DD)ドライブ×1、HD用I/Oケーブル付属
- 寸法/H130×W60×D250mm
- 重量/1.6kg

INTER-8

定価18,000円(税別)

- 8インチ/5インチHD/3.5インチHDドライブインターフェースが内蔵されていないCPUの為のハイパフォーマンスなFDD用インターフェースです。PC-9801E/F/U2/VFに併せてお使い下さい。

操作のポイント

❶ドライブ番号の設定

CPUと接続する時に、CPUの外側の、何番目のドライブシステムとして使用するかを、**写真A**のように、ドライブシステムの背面にあるスライドスイッチを用いて設定して下さい。この場合、設定するドライブ番号は、あくまでCPUの外側の何番目かであって、CPUに内蔵されているドライブは数に入れないで下さい。出荷時には、シングルの機種では1番、デュアルの機種では1番2番になっていますので、CPUに、他の、外付ドライブシステムを接続していない場合は、出荷時のままで、そのまま使用出来るようになっています。

❷横転防止スタビライザー

写真Bのように、シャーシの底部にスタビライザーが付いていますので、必要に応じて使用下さい。シングルの機種には、特に有効だと思います。また、滑り止めのラバーシールも添付されていますので、併せて、利用下さい。

❸HD用ドライブとしての接続

HD用のドライブシステムとして使用する場合は、**写真C**のように、背面にある青色の50Pのコネクタに、添付されている、HD用I/Oケーブルを使用して、CPU側のHD用のインターフェースコネクタに接続して下さい。ラップトップ、ブック、ノート型のCPUと接続する場合は、CPUメーカーの専用ケーブルを、別途用意して下さい。SNEでも、エプソン用としてFW-NOTE-36P、NEC用としてFW-NOTE-110Pと、よりコストパフォーマンスの高いものを用意しています。また、PC-9801E/F/U2/VF等のHD用インターフェースが内蔵されていない機種に接続する場合は、SNEの1MBFDD用インターフェース、INTER-8と併せて使用下さい。

❹2DD用ドライブシステムとしての接続

PC-9801F/U2/VF等の2DD用のインターフェースが内蔵されているCPUと接続する場合は、SNEの専用ケーブルFW-2DDをお求め下さい。ケーブルの50P側は、**写真C**の、ドライブシステム背面の青色のコネクタに、36P側はCPUの2DD用インターフェースに接続して下さい。上記以外の、2DDインターフェースの内蔵されていないCPUの場合は、NECの2DD用インターフェースPC-9801-09(定価25,000円)も、併せて用意して下さい。但し、初期型のPC-9801はPC-9801-08を用意して下さい。

❺電源投入について

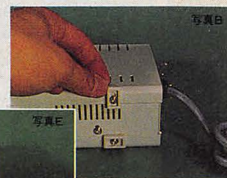
SNEのドライブは電源回りについては、**写真D**のように大容量のプラグ付きケーブル使用、**写真C**にあるように保護ヒューズを搭載したり(3・5インチタイプはシャーシ内部に搭載)様々な工夫がして有りますが、大切なデータ等を守る為に、CPUの電源をONにする前に、**写真E**に見えるような、ドライブシステムの全面にあるPOWER SWITCHを先にONにして下さい。ON-OFFはSWITCHに内蔵されている緑のLEDの点灯によって確かめることができます。

❻グリーンアクセサリの利用

複数台のドライブを使用する場合とか、ドライブ番号を常時固定して使用する場合には、全面パネル上部にあるグリーンのアクセサリの上に記入したシールで貼っておくと便利です。



写真A

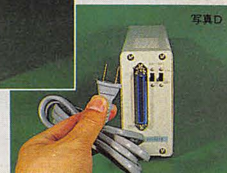


写真B

写真E



写真C



写真D

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-836-5360 FAX.03-835-0571

ステレオでなければ楽しくない!!

EMSでなければもう古い!!

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ ヴ ィ

SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種：●NEC PC-9801シリーズ●EPSON PC-286/386シリーズ
（NEC純正FM音源ボード取り付け可能な機種）

同時発音数15音　ステレオ　EMS　リズム5音　MML　ADPCM

定価¥35,000(税別)

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ

SOUND ORCHESTRA

同時発音数15音　ステレオ　リズム5音　ジョイスティック

定価
¥29,800(税別)

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ エ ル

SOUND ORCHESTRA-L

同時発音数15音　ステレオ　EMS　リズム5音　MML

定価
¥28,000(税別)

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ

LITTLE ORCHESTRA

同時発音数6音　ステレオ　EMS　ジョイスティック　リバーブ

定価
¥22,000(税別)

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ エ ル

LITTLE ORCHESTRA-L

同時発音数6音　ステレオ　EMS　ジョイスティック

定価
¥18,000(税別)

■商品概要■

LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNEが独自の技術で開発した、EMS対応(新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載)の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-FiステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音(リズム音使用時は9音)、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機のSOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM(音声分析 録音、音声合成 再生)の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音(例えば自分の声)をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-Lは、VからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、(VはY-8950、LはYM-3812)のソフトを組み安くする為に、MML(ミュージック マクロ ランゲージ) のROMを搭載してあります。 但し、JOYSTICKのコネクタは省略してあります。



SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー"GINGA"または"GINGA-RX"の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA／SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

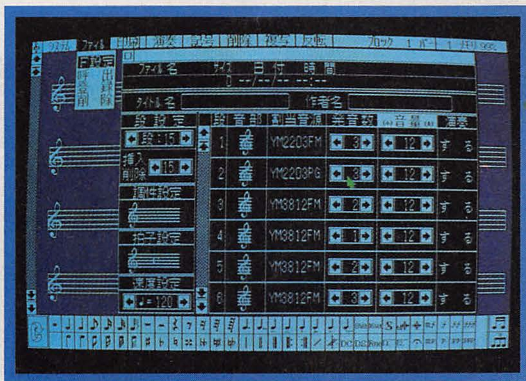


SOUND MUSICIAN
5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用
譜面入力式音楽ソフト　定価¥25,000(税別)

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
定価¥12,000(税別)



お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIANも用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

SOS1 定価¥5,000(税別)

サウンドオーケストラ用 ユーティリティソフト



株式会社 エス・エヌ・イー　〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-836-5360 FAX.03-835-0571

いち度は使ってみたいこのソフト

花王のフロッピーディスクで体験できます。

花王のWithソフトシリーズ

NEC PC-9800シリーズ対応(MF2HD/MD2HD)



ASCII The CARD3 (体験ディスク)

カード型データベース。項目名の入力だけでパターンが作成できる「自動カードデザイン機能」や、長さを特定できないデータを扱う「可変長項目」が特長です。

モノクロ・グラフィックス

BASICでのレタリング支援ソフトです。印刷後、コピーで拡大・縮小すれば、カセットやビデオのタイトルラベルがオリジナルに作成できて便利です。





ASCII Z's word JG (Ver.2.0) (体験ディスク)

マウスでのグラフィック機能を搭載し、DTPを実現するレイアウトワープロです。このWithソフトシリーズに限りソフトが2枚になっていてお得です。

ASCII Recalc (体験ディスク)

8つのファイルの同時処理、8種類の罫線とその複写、データベース機能など、どうして今までなかったんだろう、と実感できるビジネス表計算ソフトです。



NEW

Tough & Reliability

KAO FLOPPY DISK

耐久性と信頼性が際立つ、花王フロッピーディスク

温度や湿度が刻々と変化する過酷な環境でも、4000万パス以上(JIS規格の13倍強)の超耐久性を実現しています。さらにエラー要因の走行不安定性やノイズも大幅にカット。出張など、ビジネスのフットワークに、すぐれた信頼性で応えます。

〒103 東京都中央区日本橋茅場町1-14-10
花王株式会社FD事業本部 TEL.03(660)7690



ATARI LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM

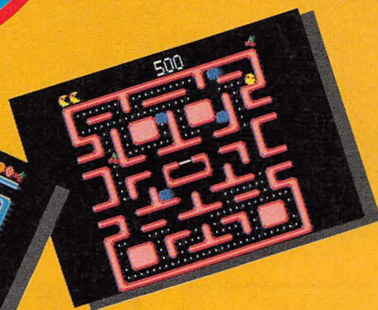
PAPERBOY™

●ペーパーボーイ●
今日も街にはキケンがいっぱい!
スリル満点ユーモアたっぷり、自転車に乗ってドキドキ配達。
標準小売価格 ¥4,300(税別)

LYNX
ゲームカード
2大最新作
11月いよいよ
発売







●Ms. パックマン●
たべちゃいたいほど面白い。
お茶目なパックマンが、あぶないモンスターと追いつ追われつ!
標準小売価格 ¥4,300(税別)

●お近くに取扱い店が見当たらない場合は…… 東京(03)455-6161
ムーミンLYNXテレフォンサービスまでご連絡ください。大阪(06)251-4001

ATARI®

製造元 ATARI JAPAN CORPORATION
総発売元 mumin 株式会社ムーミン
本社 〒105 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F 電話(03)455-6161(代表) FAX(03)454-0775
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1-3-4 日本生命長堀橋ビル5F 電話(06)251-4001(代表) FAX(06)243-0522

Yes! スーパーサウンド

これがあれば、今日から作曲家気分！

ゲームに疲れたら
作曲でリラックス!!

ロープライス　FMサウンド・ボード SS-10 スーパー・サウンド　定価¥19,800（消費税別）　新発売

FMサウンド・ボード

SUPER SOUND

SS-10

■サウンド・エディタソフト付
■EMS対応
■ステレオ出力

▶対応機種：NEC PC-9801、PC-286シリーズ

〈初心者向け作曲ソフト付〉

EMS対応、ステレオ出力はあたりまえ！

▶現在、市販されているサウンドボードは、ゲームソフト以外で音楽を聞くには、N88ベーシックでソフトを作らなければなりませんが……

▶スーパーサウンドSS-10には作曲用ソフトが付いているので簡単に作曲ができるようになっています。

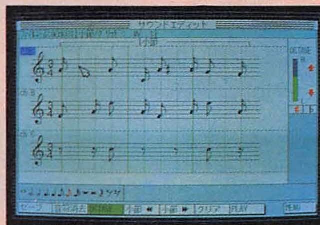
▶ソフト付きにしては、価格も激安だし、ソフトの内容も初心者から中級者向けで、君が作った曲に色々な楽器の組合せにより、81種類の中から、一曲で何曲もあるように楽しめます。

- N88 BASICで作曲ソフトを組む事は初心者には、むずかしすぎます。
- サンプル曲が4曲入っています。演奏楽器の変更をするだけで、変った曲がいろいろ楽しめます。
- 高い作曲用ソフト（サウンドボード用）を購入しても、音質はあまり変りません、SS-10、1台で十分活用できます。
- SS-10作曲用ソフトでパソコンになれたら、MIDIを始めよう。MIDIは音質も最高／君のセンスも最高／

■内蔵ソフト例









■特長　SS-10はPC-9801、PC-286シリーズに対応したFM方式音源ボードです。

①サウンド拡張命令処理部のプログラムを本機内部に格納されてますので、リンクすることによりベーシックでの制御命令が使用できます。

②今までのBeep音では味わえなかった美しい音色、6重和音（FM音源3声、SSG音源3声）8オクターブにわたる音楽演奏が可能です。

③外部オーディオ、ラジカセ、オーディオアンプに接続する事ができます。

④音声入力のあるアナログCRTを接続しますとCRTのスピーカーからもサウンドが出力されます。

⑤サウンド用ケーブルを接続する事によりパソコン本体よりサウンドが出力されます。

⑥MSX仕様ジョイスティックを2台接続出来ます。

魅力の低価格，他社にはない御買い求めチェックポイント!!

1. 同価格でソフトが，ついているか・いないか。
2. 端子部分が，金色か銀色か。（銀色は接触不良が多い）
3. 音色が15音・20音でもソフトメーカーでは対応していません。

■お問合わせ



アイドルジャパン株式会社
本社：〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号510
TEL(03)832-0731(代表)

ツクモパソコン本店 12/8(土) A Happy New Open

★表示価格には消費税は含まれておりません

掲載商品2万円以上送料無料!!

ツクモ通販受注センターフリーダイヤル

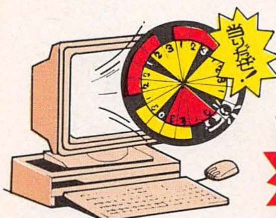
0120-377-999

商品のお問い合せは各店、又は通販部☎03(251)9911へ

冬のボーナス一括払・金利手数料なし受付中!!詳しくはお問い合せ下さい。

（東京各店のみ）

ツクモにおける3つのHappy!!



その1 今年もやります

12/2(日)〜12/30(日)の期間中に¥10,000以上お買上げのお客様に**コンピュータルーレット**のチャレンジカードを差し上げます。

その2 冬もやります

11/23(金)〜1/6(日)の期間中に¥5,000以上お買上げのお客様に、恒例**秋葉原電気まつり**のチケットを差し上げます。（今年は賞金総額¥7,000万円）

その3 オープン記念

¥30,000以上お買上げのお客様に冷蔵庫脱臭器**プレゼント!**（東京全店先着500名様限り）

ツクモグローバルカード

大好評入会者募集中!!

国内・外で活躍

使って便利、持ってて安心!ツクモグローバルカードはジャックス・VISA、セントラル・マスターとの提携カードです ツクモ各店でのお買物がらくらくできるうえに、国内はもとより海外での分割ショッピングもOK!

18才以上なら学生でもOK

お申し込みは **(03)251-9898** 又は各店店頭で

新製品情報 Happy特価販売中!!

EPSON PC ONE

注番 B1201

PC-286LP-STD
標準価格¥298,000
※写真のカットシートフィーダはオプションです。

●このクラス初のプリンター体型●高速印字の48ドットヘッド熱転写プリンタ搭載●カラー対応ソフトも見やすいサイドライト付8階調白液晶ディスプレイ●日本語MS-DOS Ver.2.11標準添付●ユーザーズメモリ640Kバイト●CPU80286 10MHz●3.5インチFDDを2基標準装備●PC-286Lシリーズと共通の専用拡張スロット(1)装備

EPSON PC CLUB

注番 B1202

PC-286C-STD
標準価格¥168,000

●CPU80286 10MHzノーウェイト●PC-9800シリーズソフト使用可能●スピーカー内蔵サウンド機能装備●拡張スロット(1)装備●3.5インチ・ディスクドライブを2基搭載

NEC PC-9800シリーズ PC-98DO+

注番 B1203

標準価格¥278,000
98モードで、16ビットCPU V33(16MHz)の採用。従来のDOで採用されていたCPUに比べて処理スピードが約2.3倍になりました。
※ディスプレイは別売です。

NEC PC-9800シリーズ PC-98HA

定価¥198,000

注番 B1204

●A5ファイルサイズ、1.1kg●統合ソフトMS-WORKS標準添付(メモリーカード)+便利なスケジューラを内蔵●CPUに16bitのV50を使用。640 400ドットの大型液晶ディスプレイ。MS-DOS(Ver.3.1)をROMに内蔵

NEC PC-PR150T

注番 B1205

定価¥64,800
48ドットカラー熱転写、A4、50cps
Happy特価¥51,800
（消費税別途¥1,554）

その他、新製品各種取り扱っております。お問い合せ下さい。☎03(251)9911へ!!

X68000シリーズ

大好評!! ツクモ特価販売中!!

お問い合せ下さい。ツクモ通信販売部☎03(251)9911

SUPER HD CZ-623C 定価¥498,000 大特価

EXPERT II 注番 B1206
CZ-603C 定価¥338,000
CZ-613C 定価¥448,000

PRO II 注番 B1207
CZ-653C 定価¥285,000
CZ-663C 定価¥395,000

ハードディスク

一流メーカー 40MBハードディスク 注番 B1208
(SASI)
限定特価¥59,800
（消費税別途¥1,794）

X68000用

アイテック
IT X640 定価158,000 注番 B1209
特価¥84,800（消費税別途¥2,544）
IT X680 定価¥198,000
特価¥99,800 消費税別途¥2,994）

注番 B1210



（カラー:ブラック・グレー）

メモリーボード

1MB増設メモリーボード
(ACE & PROシリーズ内蔵用) 注番 B1211
Happy特価¥19,800（消費税別途¥594）

■2MB増設RAMボード 注番 B1212
Happy特価¥39,800（消費税別途¥1,194）
■4MB増設RAMボード 注番 B1213
Happy特価¥69,800（消費税別途¥2,094）
※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

ハードディスク

PC-9801シリーズ用

CRC-MH4B 定価¥99,800
(40MB、SASI) 注番 B1214
Happy特価¥59,800（消費税別途¥1,794）

AW-P80C 定価¥176,000
(80MB、55SCSI、KANTAN DRY付) 注番 B1215
Happy特価¥99,800（消費税別途¥2,994）

★お問い合せは☎03(251)9911へ

本体セット

PC-8801MC セット

●PC-8801MC-2(CPU)……¥199,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B1216 合計定価¥283,800
Happy特価¥158,000
（消費税別途¥4,740）
クレジット例(18回払・税込)
初回¥10,641+月々¥10,000×17回

PC-98DO セット

●PC-98DO(CPU)……¥298,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B1217 合計定価¥382,800
Happy特価¥228,000
（消費税別途¥6,840）
クレジット例(24回払・税込)
初回¥12,466+月々¥11,200×23回

PC-9800シリーズ PC-98DO+ セット

●PC-98DO+(CPU)……¥278,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B1218 合計定価¥362,800
Happy特価¥255,000
（消費税別途¥7,650）
クレジット例(24回払・税込)
初回¥14,547+月々¥12,500×23回

PC-9801RX21 セット

●PC-9801RX21(CPU)…¥338,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B1219 合計定価¥422,800
Happy特価¥265,000
（消費税別途¥7,950）
クレジット例(30回払・税込)
初回¥13,316+月々¥10,600×29回

PC-286VG セット

●PC-286VG-STD(CPU)¥268,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B1220 合計定価¥352,800
Happy特価¥235,000
（消費税別途¥7,050）
クレジット例(24回払・税込)
初回¥13,857+月々¥11,500×23回

PC CLUB セット

●PC-286C-STD(CPU)……¥168,000
●CM-1472……¥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●ゲームソフト2本+マウス……¥22,000

注番 B1221 合計定価¥274,800
Happy特価¥195,000
（消費税別途¥5,850）
クレジット例(20回払・税込)
初回¥12,260+月々¥11,300×19回

★上記セットモニタをCU-14FD(シャープ14″DP.31mm回転台付)に変更した場合、差額は¥8,000UPになります。
★上記セットモニタをXC-1498C II (三菱14″DP.28mm回転台付)に変更した場合、差額は¥19,000UPになります。

●●●● プリンタ ●●●●

スター精密 TX-24CL

24ドットカラー熱転写



定価¥69,800
注番 B1222
Happy特価¥4⑦,800

NEC PC-PR150VH



定価¥99,800
注番 B1223
熱転写、明朝ゴシック毛筆体、フォント内蔵で貴方の個性が生かせます。
Happy特価¥78,000
（消費税別途¥2,340）

♪♬♪♬♪♬♪♬♪ MIDIセット ♪♬♪♬♪♬♪♬♪

X68000用MIDIセットA

CM-32L	LAサウンドモジュール	¥69,000
SX-68M	MIDIインターフェイス	¥19,800
Mu-1	MIDIプレイヤーソフト	¥19,800

注番 B1224　合計定価¥108,600

Happy特価 ¥88,000 (消費税別途¥2,640)

クレジット例(18回払・税込)
初回¥7,110+月々¥5,500×17回

X68000用MIDIセットB

CM-64	LA/PCMサウンドモジュール	¥129,000
SX-68M	MIDIインターフェイス	¥19,800
MU-1	MIDIプレイヤーソフト	¥19,800

注番 B1225　合計定価¥168,600

Happy特価 ¥138,000 (消費税別途¥4,140)

クレジット例(18回払・税込)
初回¥9,875+月々¥8,700×17回

PC-8801用MIDIセット

CM-32L	LAサウンドモジュール	¥69,000
MIF-PC8	88用IF	¥12,000
MPU-401	MIDIプロセッサ	¥29,800
RCM-PC88		¥34,500

注番 B1226　合計定価¥145,300

Happy特価 ¥123,000 (消費税別途¥3,690)

クレジット例(20回払・税込)
初回¥8,259+月々¥7,100×19回

PC-9801 & PC-286シリーズ用

Happy特価販売中

ミュージ郎 定価¥158,000 注番 B1227

ミュージ郎Jr 定価¥98,000 注番 B1228

Happy特価販売中

FM音源ボード(EMS対応)

	ステレオ	EMS対応	リバーブ	15音発声	リズム5音	ADPCM	スピーカー	JOYスティック対応	価格
リトルオーケストラL	●	●	―	―	―	―	―	●	定価¥18,000 特価¥13,800
リトルオーケストラ	●	●	●	―	―	―	●	●	定価¥22,000 特価¥16,800
サウンドオーケストラL	●	●	―	●	●	―	●	―	定価¥28,000 特価¥19,800
サウンドオーケストラV	●	●	―	●	●	●	●	―	定価¥35,000 特価¥24,800
リトルミュージシャン	リトルオーケストラ用ソフトウェア								定価¥12,000 特価 ¥9,000
サウンドミュージシャン	サウンドオーケストラ用ソフトウェア								定価¥25,000 特価¥18,000

ゲームソフトランキング

X68000用
1 シムシティー
2 ラグーン
3 エアーコンバット・遊撃王II
4 ポピュラス
5 サイバリオン

PC-8801用
1 大航海時代
2 三國志II
3 ドラゴンスレイヤーVI
4 ティル・ナ・ノーグ
5 ウィザードリィV

PC-9801用
1 シムシティー
2 大航海時代
3 サイレント・メビウス
4 エアーコンバット・遊撃王II
5 ポピュラス

ゲームの王様！MSX

新製品

Panasonic
パーソナルコンピュータ
スーパーターボ
A1ST MSX turbo R
FS-A1ST 定価¥87,800
Happy特価 注番 B1229
¥79,800
(消費税別途¥2,394)
クレジット例(18回払・税込)
初回¥6,235+月々¥5,000×17回

●MSX-DOS2を搭載●メインメモリ256KB
●従来のMSXと完全上位互換●CGソフト、S映像端子などWSXの特長をそのまま継承

■16ビット化で高速・高性能化
MSXターボR対応ソフトが高速(最大約10倍)で動作します。※MSX2+までのソフトは高速化しません。
■ワープロに音声ガイド機能を追加
■パソコンがしゃべる「デジトーク」

今ツクモでMSXを買うとセットでマウス＋ディスケット5枚プラスがついてくる!!

大特価MSX2+

MSX2+セット
SONY MSX2+
F1XV
定価¥69,800
注番 B1230
特価¥57,800 (消費税別途¥1,734)
クレジット例(10回払・税込)
初回¥7,299+月々¥6,300×9回

パソコン通信

モデム
一流メーカー
2400ボークラス4
Happy特価
¥28,000
(消費税別途¥840) 注番 B1231

ソフト
た～みのる2(X68000用)定価¥17,800
Happy特価¥15,000(消費税別途¥450) 注番 B1232

88ターム(PC-8801用)定価¥12,800
Happy特価¥10,800(消費税別途¥324) 注番 B1233

アシストコール(PC-9801用)定価¥9,700
Happy特価¥7,800(消費税別途¥234) 注番 B1234

ジョイスティック
電波新聞社ジョイスティック
XE-1PRO
定価
¥9,500
注番 B1235
X68000/MSX/PC-88/FM-TOWNS対応
Happy特価¥8,000
(消費税別途¥240)

●●●●●● パソコンラック！ ●●●●●

送料サービス(離島を除く)

シグマA・P・O
F3 注番 B1236
定価¥38,000
●棚板4枚●データスタンド
●2Pコンセント付
●1283(H)×700(D)×610(W)
※サイドテーブル(別売)¥7,800
特価¥19,400

シグマA・P・O
F5 注番 B1237
定価¥48,000
●棚板4枚●データスタンド
●2Pコンセント付
●1283(H)×700(D)×870(W)
※サイドテーブル(別売)¥7,800
特価¥29,000

注番 B1238
DS-30
定価¥12,000
特価¥9,800
●天板 スチール製
●ロックキャスター付
●1225(H)×600(D)×650(W)
■トレーユニット(オプション)FO-60E
特価¥3,200

※クレジット例は9/30現在で計算されておりますので、金利が変わった場合お支払金額も変わる場合がありますがご了承下さい。

商品の注文専用フリーダイヤル
0120-377-999

超特価の事なら今すぐTEL!!
ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

—— 代金引き換えでお申し込みの方は ——
●お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
●配達日の指定もできます。

—— 現金書留でお申し込みの方は ——
●下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号　ツクモ通販センター

—— 銀行振込でお申し込みの方は ——
●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
富士銀行　神田支店　(普)No.894047　ツクモデンキ宛

—— クレジットでお申し込みの方は ——
●お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK!

—— 取り扱いカード ——
●セントラル●ジャックス●VIPカード●ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK!

—— 各種リース払い ——
●詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

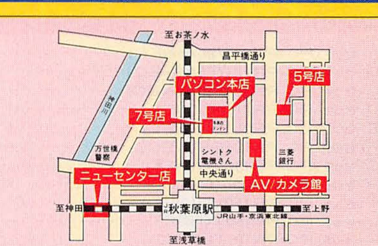
☆☽夜10時まで受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM12係

氏名　(　　)才
住所
☎
商品名　[注文番号]
商品代金¥　消費税3%¥
合計代金¥　同封代金¥
周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店



㊢AM10:15～PM7:00
パソコン本店 ―― ☎03-253-5599
AV/カメラ館 ―― ☎03-254-3999
ニューセンター店 ―― ☎03-251-0987
5号店 ―― ☎03-251-0531
7号店 ―― ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店
㊢AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
㊢AM10:30～PM7:30
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

注目!!
〈翌月一括払い(12月末)はもちろん〉
冬のボーナス一括払い
手数料(金利)無料
(平成3年1月末払いをご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

11/10〜12/9

PC電子手帳ET
定価¥34,800▶特価¥27,900
▶パソコン接続アダプタセット
定価¥39,800▶特価¥31,800
(送料、消費税込¥33,269)

■AIWA=モデル 限定
⊙PV-A24VM5
●MNPクラス5
(定価¥44,800)
P&A特価¥29,900
(送料・消費税込 ¥31,827)

■40M(SCSI)インターフェース付 限定
⊙STATION40S(日本テクサ)
(I/F HA-55S付)
(定価¥133,000)
P&A特価¥64,000
(送料・消費税込¥66,950)

■40M(SASI) 限定
⊙WD-40(ウインテック)
(ケーブル付)
(定価¥102,000)
P&A特価¥55,000
(送料・消費税込¥57,680)

■40M(内蔵)
⊙びるとSE4(緑電子)
(98ES/EX専用)
(定価¥118,000)
P&A特価¥53,000
(送料・消費税込¥55,620)

LAP TOP【ディスケット5枚サービス】(送料¥1,000)
●J3100SS001 (東芝)……定価¥198,000▶特価¥115,000
●PC-98NOTE (NEC)……定価¥248,000▶特価¥149,000
●PC-286BOOK-STD(エプソン)‥定価¥258,000▶特価¥198,000
●PC-9801NS (NEC)……定価¥298,000▶特価¥204,000
●PC-9801NS-20(NEC)……定価¥448,000▶特価¥339,000

サウンド・ボード(98&エプソン用)
SNE[NEC純正(9801-26K)上位コンパチ
サウンドオーケストラ⊕ユーティリティソフト(SCSI)
定価¥34,800……¥18,500
(送料・消費税込み¥19,570)

NEC

●CU-14GD(シャープ)=88専用モニター、カラー14インチ 回転台付、640×400ドット(4050文字)

88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。 送料¥2.000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3

Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
……定価¥268,800▶特価¥144,000

Ⓑセット:PC-8801MC(model 1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
…定価¥238,800▶特価¥141,000

Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)
……定価¥188,800▶特価¥ 98,000

Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)
限定 ……定価¥237,800▶特価¥121,000

P&A特選セット 限定
Ⓔセット:PC-8801FE+CU-14GD
+M-2D(10枚)…定価¥198,800 ……▶大特価 ¥89,000

Ⓐ〜Ⓔのモニターを、
①CU-14FD (シャープ 定価¥ 74,800)に変更の場合¥ 3,000
②XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 5,000
③XC-1498CII (三菱 定価¥107,000)に変更の場合¥10,000
④PC-KD854N(NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 5,000
⑤CU-14TV (シャープ 定価¥ 99,800)に変更の場合¥30,000
⑥PC-KD853N(NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥15,000
⑦PC-KD863G(NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥46,000
⑧PC-KD862S(NEC 定価¥ 99,800)に変更の場合¥24,000
⑨PC-TV354 (NEC 定価¥110,000)に変更の場合¥25,000
⑩PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥32,000
⑪PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥42,000
⑫PC-KD882 (NEC 定価¥ 89,800)に変更の場合¥23,000
⑬PC-KD881 (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥41,000
を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価¥4,500
●キーボードカバー(ソフト)(PC-88/98用)……定価¥3,500▶特価¥2,800
●TVフィルター(紫外線カット)……定価¥5,000▶特価¥3,800

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

Ⓐセット:PC-PR201/80A(NEC)……定価¥275,000▶特価¥195,000
Ⓑセット:PC-PR201/65A(NEC)……定価¥215,000▶特価¥154,000
Ⓒセット:PC-PR201/60A(NEC)……定価¥158,000▶特価¥114,000
Ⓓセット:PC-PR201/45(NEC)……定価¥ 95,000▶特価¥ 68,000
Ⓔセット:PC-PR201GS(NEC)……定価¥135,000▶特価¥ 90,000
Ⓕセット:PC-PR101GS(NEC)……定価¥115,000▶特価¥ 77,000
Ⓖセット:PC-PR150VH(NEC)……定価¥ 99,800▶特価¥ 66,000
Ⓗセット:PC-PR350(NEC)……定価¥168,000▶特価¥119,000
Ⓘセット:PC-PR150VL(NEC)……定価¥ 84,800▶特価¥ 60,000
Ⓙセット:PC-PR150T(NEC)……定価¥ 64,800▶特価¥ 46,000
Ⓚセット:PC-PR101TL3(NEC)……定価¥ 69,800▶特価¥ 43,500
Ⓛセット:PC-PR102TL3(NEC)……定価¥ 50,000▶特価¥ 36,000
Ⓜセット:PC-PR1000(NEC)(EPカートリッジ付)…定価¥288,000▶特価¥198,000
Ⓝセット:PC-PR2000(NEC)(EPカートリッジ付)…定価¥478,000▶特価¥335,000
Ⓞセット:PC-PR3000PS(NEC)(EPカートリッジ付)…定価¥658,000▶特価¥465,000
Ⓟセット:AP-600PC(エプソン)……定価¥ 64,800▶特価¥ 47,500
Ⓠセット:AP-900PC(エプソン)……定価¥ 94,800▶特価¥ 69,500
Ⓡセット:AP-960PC(エプソン)……定価¥118,000▶特価¥ 86,000
Ⓢセット:AP-1600PC(エプソン)……定価¥125,000▶特価¥ 92,000
Ⓣセット:AP-2600PC(エプソン)……定価¥145,000▶特価¥105,000
Ⓤセット:XP-2000PC(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥144,000
Ⓥセット:HG-4000PC(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥144,000
Ⓦセット:TX-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価¥ 35,500
Ⓧセット:CR-3415CL(スター)……定価¥148,000▶特価¥ 67,000
Ⓨセット:BR-2415(スター)……定価¥ 94,800▶特価¥ 49,000
Ⓩセット:M-1724α(ブラザー)……定価¥ 95,000▶特価¥ 56,500
⊙セット:M-1924P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価¥ 67,000
⊙セット:BJ-130J(キット付)(キャノン)……定価¥198,000▶特価¥126,000
⊙セット:LBP-A404(LIPSII+)(PC用)(キャノン)・定価¥295,000▶特価¥215,000
⊙セット:LBP-A404(LIPSIII)(PC用)(キャノン)・定価¥355,000▶特価¥257,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)

NEC



■キャラベル・HDD(SCSI)
⊙AV-040HC
●ONE SLOTタイプ
●40MB/19ms以下
(定価¥98,000)
P&A特価
¥68,500
(送料・消費税込¥71,585)

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO

①PC-9801RX21+CU-14GD……定価¥407,800▶特価¥255,000
② RA21+CU-14GD……定価¥567,800▶特価 価格はTEL下さい。
③ EX2+CU-14GD……定価¥417,800▶特価 価格はTEL下さい。
④ ES2+CU-14GD……定価¥517,800▶特価¥337,000
⑤ RS21+CU-14GD……定価¥467,800▶特価¥298,000
⑥ RS51+CU-14GD……定価¥637,800▶特価¥398,000
⑦ RX51+CU-14GD……定価¥577,800▶特価¥369,000
⑧ RA51+CU-14GD……定価¥737,800▶特価¥445,000
⑨ EX4+CU-14GD……定価¥557,800▶特価¥358,000
⑩ ES5+CU-14GD……定価¥707,800▶特価¥455,000
⑪PC-98DO⁺+CU-14GD……定価¥347,800▶特価 価格はTEL下さい。

※PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD(10枚)(3.5"×5枚)サービス

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター、14インチ、回転台付(NEC98、エプソン専用モニター)640×400ドット(4050文字)

EPSON PC-286/386 SERIES

①PC-286VG-STD+CU-14GD……定価¥337,800▶特価¥230,000
②PC-286C−STD+CU−14GD……定価¥237,800▶特価 価格はTEL下さい。
③ VX-STD+CU-14GD……定価¥417,800▶特価¥282,000
④ -H40+CU-14GD……定価¥602,800▶特価¥408,000
⑤ UX-STD+CU-14GD……定価¥337,800▶特価¥222,000
⑥ -H20+CU-14GD……定価¥462,800▶特価¥310,000
⑦PC-386M-STD+CU-14GD……定価¥397,800▶特価¥270,000
⑧ -H40+CU-14GD……定価¥537,800▶特価¥370,000
⑨ VR-STD+CU-14GD……定価¥417,800▶特価¥287,000
⑩ -H40+CU-14GD……定価¥557,800▶特価¥348,000
⑪ V-STD+CU-14 GD……定価¥567,800▶特価¥352,000

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
①CU-14FD (シャープ 定価¥ 74,800)に変更の場合¥ 3,000
②XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 5,000
③XC-1498CII (三菱 定価¥107,000)に変更の場合¥10,000
④PC-KD854N(NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 5,000
⑤PC-KD853N(NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥15,000
⑥PC-KD862S(NEC 定価¥ 99,800)に変更の場合¥24,000
⑦PC-TV354 (NEC 定価¥110,000)に変更の場合¥25,000
⑧PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥32,000
⑨PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥42,000
⑩N-5913U (NEC 定価¥120,000)に変更の場合¥42,000
⑪CR-4000 (エプソン 定価¥ 94,800)に変更の場合¥10,000
⑫CR-5000 (エプソン 定価¥138,000)に変更の場合¥53,000
⑬CU-14TV (シャープ 定価¥ 99,800)に変更の場合¥31,000
⑭PC-KD882 (NEC 定価¥ 89,800)に変更の場合¥23,000
⑮PC-KD881 (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥41,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1.000

①PC-9801T model S5(NEC)……定価¥850,000▶特価¥598,000
②PC-9801T model F5(NEC)……定価¥1,150,000▶特価¥798,000
③PC-9801T model W2(NEC)……定価¥548,000▶特価¥386,000
④PC-9801T model W5(NEC)……定価¥758,000▶特価¥533,000
⑤PC-286BOOK-H20(エプソン)……定価¥378,000▶特価¥295,000
⑥PC-386LS-H20(エプソン)……定価¥673,000▶特価¥420,000
⑦J-3100SS002(東芝)……定価¥228,000▶特価¥164,000
⑧J-3100SS02E(東芝)……定価¥328,000▶特価¥220,000

9801&エプソン用サウンドボード 送料¥500

Ⓐ PC-9801-26K(NEC)……定価¥25,000▶特価¥20,000
Ⓑ サウンドオーケストラ(SNE)……定価¥29,500▶特価¥17,300
Ⓒ サウンドオーケストラV(SNE)……定価¥35,000▶特価¥22,800
Ⓓ サウンドオーケストラL(SNE)……定価¥28,000▶特価¥17,800
Ⓔ リトル・オーケストラ(SNE)……定価¥22,000▶特価¥14,300
Ⓕ リトル・オーケストラL(SNE)……定価¥18,000▶特価¥11,800
Ⓖ サウンド・MUSICIAN(SNE)……定価¥25,000▶特価¥15,800
Ⓗ リトル・MUSICIAN(SNE)……定価¥12,000▶特価¥ 8,600
テンキーユニット Ⓐ "GINGA"(88、98用)(SNE)……定価¥32,000▶特価¥19,000
Ⓑ "GINGA"(286L用)(SNE)……定価¥15,000▶特価¥ 9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。
●価格は流通事情により変動致しますので、銀行振込・書留等の送付の前に、あらかじめお電話にてご確認下さい。

営業時間 平日：AM10：00～PM7：00、日祭：AM10：00～PM6：00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.!! 1回～84回払いまでOK.!!
●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の20％引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

中古パソコンは、P&Aにおまかせ.!!

その場で高価現金買取り・高価下取りOK.!!

■まずはお電話下さい。
03-651-1884 FAX：03-651-0141

■下取り・買取りでお急ぎの方、直接当社に来店、または、宅急便にてお送り下さい。

●下取りの場合……価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)

●買取りの場合……現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。

●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、￥1,000,000までお支払い致します。

X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボード（消費税送料込み）
SX-68M（サコム）定価￥19,800
純生コンパチブル特価￥16,480

プリンターセット（シャープ）送料￥1,000 台数限定
●CZ-8PK8…定価￥152,000▶￥49,800
●CZ-8PC4…定価￥ 99,800▶￥58,000
●CZ-8PC3…定価￥ 45,800▶￥39,000

SHARP

（X68000 II（新製品）セットでお買い上げの方にディスケット10枚 ジョイカード2個プレゼント.!!）

X-68000 SUPER HD EXPERT II PRO II シリーズ（送料・税込み）

Ⓐセット：SUPER-HD（CZ-632C-TN＋CZ-613D-TN）……定価￥633,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	40,700	24回	21,500	36回	14,900	48回	11,700	60回	9,800

Ⓑセット：EXPERT II（CZ-603C＋CZ-605D）……定価￥453,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	29,300	24回	15,500	36回	10,700	48回	8,400	60回	7,000

Ⓒセット：EXPERT II-HD（CZ-613C＋CZ-605D）……定価￥563,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	36,300	24回	19,200	36回	13,300	48回	10,400	60回	8,700

Ⓓセット：PRO II（CZ-653C＋CZ-605D）……定価￥400,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	25,100	24回	13,300	36回	9,200	48回	7,200	60回	6,100

Ⓔセット：PRO II-HD（CZ-663C＋CZ-605D）……定価￥510,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	32,900	24回	17,400	36回	12,100	48回	9,500	60回	7,900

Ⓐ～Ⓔのモニターを CZ-604D（定価￥94,800）CZ-613D（定価￥135,000）CU-21HD（定価￥148,000）に変更の場合も超特価にて販売、お電話下さい。

X-68000 EXPERT PRO

送料、消費税込み（セットでお買上げの方にディスケット10枚 ジョイカード2個プレゼント）

A セット：EXPERT
(CZ-602C＋CZ-612D)……定価￥475,800▶特価￥296,000
(CZ-602C＋CZ-604D)……定価￥450,800▶特価￥290,000
(CZ-602C＋CZ-605D)……定価￥471,000▶特価￥310,000
(CZ-602C＋CZ-613D)……定価￥491,000▶特価￥325,000
(CZ-602C＋CU-21HD)……定価￥504,000▶特価￥328,000

B セット：EXPERT HD
(CZ-612C＋CZ-612D)……定価￥585,800▶特価￥365,000
(CZ-612C＋CZ-604D)……定価￥560,800▶特価￥359,000
(CZ-612C＋CZ-605D)……定価￥581,000▶特価￥376,000
(CZ-612C＋CZ-613D)……定価￥601,000▶特価￥393,000
(CZ-612C＋CU-21HD)……定価￥614,000▶特価￥397,000

C セット：PRO HD
(CZ-662C＋CZ-612D)……定価￥527,800▶特価￥329,000
(CZ-662C＋CZ-604D)……定価￥502,800▶特価￥323,000
(CZ-662C＋CZ-605D)……定価￥523,000▶特価￥342,000
(CZ-662C＋CZ-613D)……定価￥543,000▶特価￥358,000
(CZ-662C＋CU-21HD)……定価￥556,000▶特価￥362,000

※クレジットの場合は、超低金利で販売致します。TEL下さい。

X68000用ハードディスク（送料￥1,000）

Ⓐ HXD-040（アイテム）……定価￥118,000▶特価￥88,000
Ⓑ ITX-640（アイテック）……定価￥158,000▶特価￥83,000
Ⓒ ITX-680（アイテック）……定価￥198,000▶特価￥103,000

X68000用RAMディスク（送料￥500）

Ⓐ PIO-6BE1-A（I/Oデータ）……定価￥25,000▶特価￥18,000
Ⓑ PIO-6BE2-2M（I/Oデータ）……定価￥50,000▶特価￥36,500
Ⓒ PIO-6BE4-4M（I/Oデータ）……定価￥88,000▶特価￥64,300

RAMディスク（送料￥500）

メルコ
●EMJ-1000L……特価￥18,700
● 2000L……特価￥26,300
● 4000L……特価￥45,000
● 6000L……特価￥64,000
● 8000L……特価￥83,000
● 12ML……特価￥120,000
● 16ML……特価￥158,000
●EXJ-1000L……特価￥16,600
● 2000L……特価￥24,200
● 4000L……特価￥43,000
● 4000E……特価￥43,000
●EMZ-512L……特価￥11,200
● 1000L……特価￥15,000
●EXZ-1000L……特価￥14,400
●MRA-2000L（RA21用）……特価￥26,300
● 4000L（RA21用）……特価￥45,000
● 6000L（RA21用）……特価￥64,000
● 8000L（RA21用）……特価￥83,000
● 10ML（RA21用）……特価￥101,500
●MRS-2000L（RS用）……特価￥26,300
● 4000L（RS用）……特価￥45,000
●MES-3000L（ES用）……特価￥36,200
●XMC-2000L……特価￥22,500
●MRC-2000L（RA2用）……特価￥26,300
● 3000L（RA2用）……特価￥36,200
●MRL-4000L（RL用）……特価￥41,300
●EMP-2000L（エプソンLAP TOP）……特価￥30,000
● 4000L（エプソンLAP TOP）……特価￥48,800
●EML-2000L（9801LAP TOP）……特価￥30,000
●EML-4000L（9801LAP TOP）……特価￥48,900
●RCS-1000（NOTE用）……特価￥19,800
● 2000（NOTE用）……特価￥30,000
● 4000（NOTE用）……特価￥56,500
● 8000（NOTE用）……特価￥109,500
●RCJ-1000（BY N BOOK用）……特価￥21,700
● 2000（BY N BOOK用）……特価￥33,700
●HC-U2L……特価￥5,300
● 256L……特価￥9,300
● 512L……特価￥12,900
●SDA-4000（シリコンディスク）……特価￥57,500
● 8000（シリコンディスク）……特価￥101,000
● 12M（シリコンディスク）……特価￥144,000
● 20M（シリコンディスク）……特価￥230,000

I/Oデータ
●PIO－PC34FX－2MA……特価￥27,800
● 4MA……特価￥47,500
● 8MA……特価￥86,500
● PC34F－6MA……特価￥67,000
● 12MA……特価￥123,000
● 16MA……特価￥161,000
● PC34N－2MA……特価￥24,100
● 4MA……特価￥41,500
● 8MA……特価￥75,300
● EX34F-2MA……特価￥25,600
● 4MA……特価￥45,300
● 8MA……特価￥82,500
● 9234G-0.5ML……特価￥12,300
● 1ML……特価￥17,500
● 1.5ML……特価￥21,000
●PIO-9234G-2ML……特価￥23,800
● 3ML……特価￥33,500
● 4ML……特価￥40,900
● 8ML……特価￥85,000
● 16ML……特価￥173,000
●PIO-RA34-3MB（RA2用）……特価￥36,000
● RA134-2MA（RA21用）……特価￥26,300
● 4MA……特価￥45,000
● 6MA……特価￥64,000
● 10MA……特価￥100,000
● RS134-2MA（RS21用）……特価￥26,400
● EX134-2MA……特価￥26,400
● 4MA……特価￥49,000
● ES34-3MB（ES用）……特価￥45,200
● PC34SL-1MA（ラップトップ）……特価￥20,400
● 2MA……特価￥31,700
● SIM61-2MA……特価￥22,600
● 31SS-1MA（ダイナBOOK）……特価￥21,700
● 1.5MA……特価￥26,500
● 2MA……特価￥32,200
● 98NT-1MB（NOTE）……特価￥20,000
● 1.5MB……特価￥25,600
● 2MB……特価￥30,400
● AX34H-2MA（AX用）……特価￥41,500
● 4MA……特価￥73,500
● EP-286BOOK-2M……特価￥41,900
● 4M……特価￥72,500
● IOS-10mini Ver2……特価￥3,800
● IOS-10STD……特価￥4,600

ハードディスク（送料￥1,000）

テクサ
●TRUST 40S 40SE……定価￥118,000▶特価￥63,000
● 80S 80SE……定価￥118,000▶特価￥97,000
● EX60S（SCSI）……定価￥148,000▶特価￥83,000
● EX80S（SCSI）……定価￥168,000▶特価￥102,000
● EX120S（SCSI）……定価￥198,000▶特価￥114,000
●Carry Disk 40MB……定価￥98,000▶特価￥60,000
●DASH 40S……定価￥118,000▶特価￥69,000
● 90S……定価￥168,000▶特価￥101,000
● 60S（SCSI）……定価￥148,000▶特価￥99,000
● 80S（SCSI）……定価￥168,000▶特価￥112,000
● 120S（SCSI）……定価￥198,000▶特価￥132,000
●STATION 40S＋HA-55S……定価￥133,000▶特価￥64,000
● 80S＋HA-55S……定価￥173,000▶特価￥105,000
● 120S＋HA-55S……定価￥203,000▶特価￥121,000

緑電子
●Professor PS-40＋MDC-551……定価￥127,800▶特価￥64,000
● PS-90＋MDC-551……定価￥197,800▶特価￥110,000
● PS-130＋MDC-551……定価￥247,800▶特価￥173,000
●Note-Side40……定価￥118,000▶特価￥85,000
● Base40……定価￥148,000▶特価￥107,500
● Fits20……定価￥128,000▶特価￥93,000
● Pack20……定価￥138,000▶特価￥100,000
●Little-E40MK II……定価￥98,000▶特価￥58,000
● E80……定価￥128,000▶特価￥91,000

ICM
●SR-40 40L……定価￥118,000▶特価￥83,000
●SR-60 60L……定価￥148,000▶特価￥105,500
●SR-80……定価￥168,000▶特価￥110,000

●SRC-40N（I/F付）（98N用）……定価￥118,000▶特価￥87,000
●SRC-40/41……定価￥108,000▶特価￥77,500
●SRC-80/81＋IF2750……定価￥188,000▶特価￥124,000
●SRC-131＋IF2750……定価￥228,000▶特価￥153,000

キャラベル
●AV-130SC/W……定価￥228,000▶特価￥156,000
● 200SC/W……定価￥330,000▶特価￥226,000
● 250SC/W……定価￥418,000▶特価￥287,000
● 090WS/W（SA、SC両用）……定価￥198,000▶特価￥136,000
● 050LRW（SA、SC両用、内蔵）……定価￥134,000▶特価￥92,500
● 090LRW（ 〃 ）……定価￥168,000▶特価￥115,000
● 200LR……定価￥330,000▶特価￥227,000
● 250LR……定価￥418,000▶特価￥287,000

ロジテック
●SHD-40（JUSTIN）……定価￥99,800▶特価￥67,000
●LHD-34VJ……定価￥134,800▶特価￥94,500
●LHD-100SC……定価￥168,000▶特価￥122,000

テクノジャパン
●PD-50RS……定価￥118,000▶特価￥80,000
●PD-80S……定価￥168,000▶特価￥105,000
●PD-100RS……定価￥168,000▶特価￥115,000
●PD-130RS……定価￥198,000▶特価￥125,000
●TH-40N（NOTE用）……定価￥148,000▶特価￥95,000

Cリサーチ
●CRC-MH4B……定価￥99,000▶特価￥57,000
● 1HR4/E4……定価￥98,000▶特価￥61,000
● 1HR8/E8……定価￥158,000▶特価￥88,000

アイテック
●ITSS-40（SCSI）……定価￥138,000▶特価￥80,000
●FC-H100（ 〃 ）……定価￥268,000▶特価￥118,000
●ITH-135F（ 〃 ）……定価￥208,000▶特価￥125,000

周辺機器コーナー　送料￥1,000

NEC ●PC-IN503G 定価￥145,000 特価￥103,500
EPSON ●GT-1000 定価￥79,800 特価￥57,500

Ⓐ PC-IN505（NEC）……定価￥138,000▶特価￥99,000
Ⓑ PC-IN506（NEC）……定価￥228,000▶特価￥161,000
Ⓒ GT-6000（エプソン）……定価￥178,000▶特価￥125,000
Ⓓ GT-100V（エプソン）……定価￥44,800▶特価￥32,000
Ⓔ コムスター2424/4（NEC）……定価￥38,800▶特価￥27,500
Ⓕ コムスター2424/5（NEC）……定価￥44,800▶特価￥31,000
Ⓖ MD-24FP4 II（オムロン）……定価￥38,800▶特価￥26,500
Ⓗ MD-24FP5 II（オムロン）……定価￥42,800▶特価￥28,900
Ⓘ MD-24FN4（オムロン）……定価￥39,800▶特価￥27,200
Ⓙ MD-24FN5（オムロン）……定価￥44,800▶特価￥30,000
Ⓚ MD-12000A III（オムロン）……定価￥19,800▶特価￥14,800
Ⓛ HS-40CL（オムロン）……定価￥69,800▶特価￥47,500
Ⓜ HWS-10G（HAL研）……定価￥34,800▶特価￥25,000
Ⓝ HVS-10（HAL研）……定価￥29,800▶特価￥21,500
Ⓞ JX-100（シャープ）……定価￥89,800▶特価￥69,000
Ⓟ JX-220（シャープ）……定価￥145,000▶価格はTEL下さい。
Ⓠ 10-735X（シャープ）……定価￥248,000▶特価￥190,000
Ⓡ PV-A24V42（アイワ）……定価￥46,800▶特価￥31,500
Ⓢ PV-A24VM5（アイワ）……定価￥44,800▶特価￥29,900
Ⓣ メディアグラフ10（NEC）……定価￥49,800▶特価￥37,000
Ⓤ DXY-1200（ローランド）……定価￥158,000▶特価￥119,000
Ⓥ DXY-1300（ローランド）……定価￥228,000▶特価￥172,000
Ⓦ ミュージ郎（ローランド）……定価￥158,000▶特価￥128,000
Ⓧ ミュージ郎JR（ローランド）……定価￥98,000▶特価￥80,000
Ⓨ

P&A 特選パソコンラック（送料無料）

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由（キャスター付）
●1245(H)×600(D)×614(W) 移動自由（キャスター付）
●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由（キャスター付）

A 3段 ￥9,000
B 4段 ￥12,000
C 5段 ￥15,000

外付FDD　送料￥1,000

●LITTLE F(3.5"×1)（緑電子）……定価￥39,800▶特価￥23,500
●LITTLE F2(3.5"×2)（緑電子）……定価￥59,800▶特価￥35,500
●CRC-FD3.5S(3.5"×1自動)（C・リサーチ）……定価￥39,800▶特価￥27,500
●CRC-FD3.5W(3.5"×2自動)（C・リサーチ）……定価￥59,800▶特価￥41,500
●FDC-358(3.5"×2 DD・HD自動)（アクセル）……定価￥98,000▶特価￥45,000
●FDC-357(3.5"×1 DD・HD自動)（アクセル）……定価￥68,000▶特価￥35,500
●FDC-57(5"×1 DD・HD自動)（アクセル）……定価￥68,000▶特価￥40,000
●FDC-58(5"×2 DD・HD自動)（アクセル）……定価￥98,000▶特価￥52,000
●LFD-392R(3.5"×2 DD・HD)（ロジテック）……定価￥79,800▶特価￥56,000
●LFD-592R(5"×2 DD・HD)（ロジテック）……定価￥99,800▶特価￥70,000
●LFD-591R(5"×1 DD・HD)（ロジテック）……定価￥69,800▶特価￥47,000
●Mini3(3.5"×1)（SNE）……定価￥39,800▶特価￥23,000
●Mini5(5"×1)（SNE）……定価￥44,800▶特価￥29,000
●SNE-3 Ver3(3.5"×2) SNE……定価￥75,000▶特価￥44,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕東海銀行　新小岩支店
㊟No.620618（株）ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	10.0	11.5	16.0	21.0	27.0	35.0	42.0

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148（代）FAX.03-651-0141

●営業時間：AM10：00～PM7：00
日・祭：AM10：00～PM6：00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3％加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

Animaru-Collection

アニ丸コレクション

アニメがいっぱい!

月刊 AudioVideo 別冊



●好評発売中!

定価1,500円(本体1,456円)

B5判172ページ





巻頭新作GUIDE

THE八犬伝、ARIEL THE BEGINNING 接触篇、機動警察パトレイバー、機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY、冒険!イクサー3、ロードス島戦記第3巻、超音戦士ボーグマンLOVERS RAIN、変幻退魔夜行カルラ舞う/仙台小芥子怨歌

LDのできるまで

『王立宇宙軍 オネアミスの翼 メモリアルボックス』

LD BEST SELECTION

レーザーディスク名作選

LDの機能紹介、太陽の王子 ホルスの大冒険、未来少年コナン、うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー、となりのトトロ、機動警察パトレイバー THE・MOVIE、長靴をはいた猫、宇宙戦艦ヤマト TVシリーズ、赤毛のアン、銀河鉄道999 劇場版、エースをねらえ! 劇場版、ルパン三世 カリオストロの城、藤子不二雄映画全集 ドラえもん、カムイの剣、セロひきのゴーシュ、魔法の天使クリィミーマミ ロング・グッドバイ、永遠のワンスモア、超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか、くりいむレモン POP♡CHASER、バリバリ伝説 劇場版、妖獣都市、トップをねらえ! Vol.1・2・3、ファイブスター物語

これから出て欲しいソフト

レーザーディスク・パーフェクト?・リスト

アニメファンのためのLD講座 by Dr マインマン

アニメLD購入法完全攻略本 講師 真柴 令

安心! LDショップガイド

Special Comic 1

強烈な生きざまダイジェスト/島本和彦

Special Comic 2

いっしょにいたいピープル/鈴宮和由

メーカー熱烈トーク

アニメにはいろんな可能性が!

アニメ制作日誌 アニメはこうしてつくられるハズだ/島村秀一

FRESH! アニメ特急便

特製CALENDER '90年11月~'91年10月

はみだし新作INFORMATION

うろつき童子・魔胎伝 上、劇場版シティーハンターオリジナルスペシャル2・3

アニメ創成期から現代まで

Animation Essay

アニメが熱かった頃 笹本祐一 イラスト:中野まき子

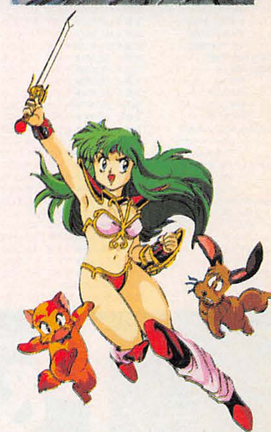
オリジナル・ビデオ・アニメーション・コレクション '90・1~7











 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 TEL(03)445-6111(大代表)

JADMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
社団法人日本通信販売協会会員

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)797-1221

電話一本で あなたのお手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付 中古も1年間の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配達 お買い上げ一万以上、日曜配達可。
代金引換システム 翌日配送致します。

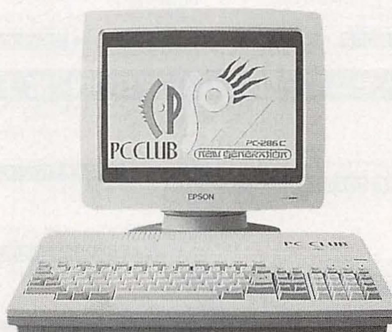
コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(797)1231

FM音源機能搭載。さらに御買い求めやすくなったPC-98互換機。

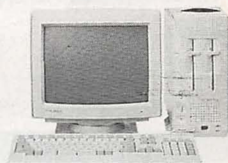
PC CLUB

(ご注文番号/A-1260)



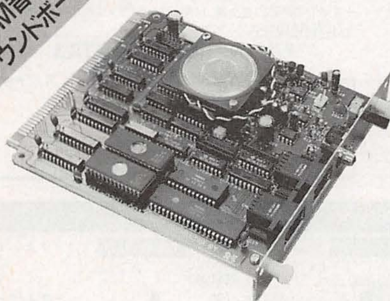
PC-286C「PC CLUB」(EPSON・本体)·¥168,000
CU-14FD(SHARP・ディスプレイ)·········¥ 74,800
標準価格合計¥242,800▶現金特価¥186,000
(①¥12,900×12回/ボーナス¥25,000×2回
②¥ 6,500×24回/ボーナス¥15,000×4回
③¥ 3,000×24回/ボーナス無し)

PC-8801 mc2



(ご注文番号/A-1212)
PC88+CD-ROMのNew Mode 1。
PC-8801MC2(NEC・本体)···············¥199,000
CU-14FD(SHARP・モニター)···········¥ 74,800
標準価格▶273,800▶現金価格¥197,000
(①¥13,000×12回/ボーナス¥30,000×2回
②¥ 7,000×24回/ボーナス¥15,000×4回
③¥ 9,500×24回/ボーナス無し)

FM音源サウンドボード



リトルオーケストラ・L

(ご注文番号/S-1218)
JOYコネクタ搭載・ゲーム向け音源ボード。
リトルオーケストラ・L(SNE・FM音源サウンドボード)
標準価格¥18,000▶現金特価¥13,500

サウンドオーケストラ・V

(ご注文番号/S-1219)
スピーカー搭載・サンプリング機能有。
サウンドオーケストラ・V(SNE・FM音源サウンドボード)
標準価格¥35,000▶現金特価¥24,500

バスマウス98

(ご注文番号/S-1241)
SNE・バスマウス(PC-98、286、386用)
標準価格¥5,800▶現金特価¥2,800

MKマウスII

(ご注文番号/S-1242)
SNE・バスマウス(PC-88、MSX用)
標準価格¥7,800▶現金特価¥3,800

MKマウスIII

(ご注文番号/S-1243)
SNE・バスマウス(PC-98、286、386用)
標準価格¥9,500▶現金特価¥5,600

X68000 EXPERT II

(ご注文番号/A-1223)
CZ-603C(SHARP・本体)···················¥338,000
CZ-605D(SHARP・モニター)···········¥115,000
標準価格▶453,000▶現金特価 大特価
(①¥13,500×24回/ボーナス¥20,000×4回
②¥ 9,300×36回/ボーナス¥15,000×6回
③¥ 9,200×48回/ボーナス無し)

FM TOWNS 20F

(ご注文番号/A1204)
FM-TOWNS-20F(FUJITSU・本体)····¥323,800
FMT-DP531(FUJITSU・モニター)·····¥ 89,000
FMT-KB105(FUHITSU・キーボード)····¥ 30,000
標準価格合計¥442,800▶現金特価 大特価
(①¥ 8,500×36回/ボーナス¥20,000×6回
②¥11,700×24回/ボーナス¥30,000×4回
③¥ 9,300×48回/ボーナス無し)

MSX2+

当社お薦めのMSZ2+。
各種ツールソフト標準添付。

HB-F1XV

(ご注文番号/A-1235)

今月のお薦めMSX2+



HB-F1XV(SONY・MSX2+)··········¥69,800
現金特価¥ 大特価
(①¥5,800×12回/ボーナス無し)

MSX2+

2ドライブ標準装備。
第二水準漢字ロム搭載

PHC-70FD2

(ご注文番号/A1239)
PHC-70FD2(SANYO・MSX2+)·····¥87,000
▶現金特価¥ 大特価
(①¥6,500×12回/ボーナス無し)

FM音源・BASICコンパイラ標準装備。

PHC-70FD

(ご注文番号/A1237)
PHC-70FD(SANYO・MSX2+)······¥64,800
現金特価¥ 大特価
(①¥4,600×12回/ボーナス無し)

中古パソコン買取り価格・下取り価格 大幅アップキャンペーン 実施中!!

(今月の優先高額買い取り・下取り品リスト)

PC-9801VM21(NEC)　PC-9801RX2(NEC)　PC-9801VX2(NEC)　PC-9801VX21(NEC)
PC-8801 MKⅡ/SR30(NEC)以降　その他の本体、ディスプレイ、プリンタ、週辺機器全般も高額買い取り中!

さらにグレードアップ! 98DO後継機、CPUにV33を搭載し16MHzのハイスピード。EMS、内蔵ハードディスク対応。

PC-98DO+

(ご注文番号/A-1220)

PC-98DO+(NEC・本体)…………………¥278,000
CMT-147L(W)(SANYO・モニター)……¥ 79,800

標準価格合計¥357,800▶現金特価**¥262,800**

①¥5,300×36回/ボーナス¥13,000×6回
②¥7,400×24回/ボーナス¥19,000×4回
③¥6,600×42回/ボーナス無し



特選中古リスト

NEC

本体

PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥45,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000	¥42,000
PC-8801MA2	¥168,000	¥72,000
PC-8801FE	¥129,000	¥55,000
PC-8801MC2	¥199,000	¥99,000
PC-9801E	¥215,000	¥27,000
PC-9801F2	¥398,000	¥50,000
PC-9801M2	¥415,000	¥88,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥158,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥138,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥178,000
PC-9801RX2	¥398,000	¥198,000
PC-98DO	¥298,000	¥146,000

ディスプレイ

PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥35,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥89,800	¥42,000
PC-KD853(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥52,000
N5913L(14"カラー4050文字)	¥138,000	¥62,000

プリンタ

PC-PR101TL(A4,カラー熱転写プリンタ)	¥79,800	¥30,000
PC-PR201(B4,ドットインパクトプリンタ)	¥298,000	¥38,000
PC-PR201G(B4,ドットインパクトプリンタ)	¥158,000	¥65,000
PC-PR801(フルカラーイメージプリンタ)	¥498,000	¥248,000
PC-PR201H2(B4,ドットインパクトプリンタ)	¥245,000	¥88,000
NM-9900(B4,ドットインパクトプリンタ)	¥298,000	¥65,000
PC-VC101(カラービデオコピー)	¥198,000	¥48,000

その他

PC-IN511(ハンデイーイメージスキャナー)	¥69,800	¥32,000

特選中古リスト

PC-2081(データレコーダー)	¥16,800	¥5,000
PC-8872(PC-8801用マウス)	¥16,800	¥3,000

NEC PCシリーズ周辺機器新品限定特価コーナー

SNE/バスマウス98(98用) 新品	¥5,800	¥2,800
SNE/MKマウスII(PC-88/MSX/FM-AV用) 新品	¥7,800	¥3,800
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品	¥2,800	¥1,900
和知電子/MK-1500(マウスインターフェース) 新品	¥15,000	¥10,000
SNE/サウンドオーケストラV(98用FM音源ボード) 新品	¥35,000	¥24,500
SNE/サウンドオーケストラL(98用FM音源ボード) 新品	¥28,000	¥19,500
SNE/リトルオーケストラ(98用FM音源ボード) 新品	¥22,000	¥16,500
SNE/リトルオーケストラL(98用FM音源ボード) 新品	¥18,000	¥13,500
SNE/GINGA-RX(PC98用プログラマブル10キー) 新品	¥34,000	¥12,800
SNE/GINGA-88(PC88用プログラマブル10キー) 新品	¥32,000	¥16,000
SNE/GINGA-286L(PC-286L/LE用10キー) 新品	¥15,000	¥6,800
SNE/256K(PC-98用増設256K) 新品	¥39,800	¥9,800
SNE/512K(PC-98用増設512K) 新品	¥59,800	¥14,800
スター精密/BR2415(B4,ドットインパクトプリンタ) 新品	¥94,800	¥59,800
スター精密/TX-24CL(A4,熱転写カラープリンタ) 新品	¥69,800	¥42,800
ブラザー/M-1224P/X(A4,ドットインパクト) 新品	¥79,800	¥49,800
CITIZEN/CKP-5240(B4,ドットインパクト)	¥145,000	¥59,800

EPSON

PC-286L-STD-N	¥348,000	¥120,000
PC-286L-H10-N	¥468,000	¥138,000
PC-286LE-H20	¥503,000	¥188,000
PC-286VG-STD 新品同様	¥268,000	¥189,000
PC-386VR-STD 新品同様	¥348,000	¥239,000
RP-80IIK(ドットインパクトプリンタ)	¥119,000	¥10,000
AP-850PC(A4,熱転写プリンタ) 新品同様	¥96,800	¥62,800
VP-900標準機(A4,ドットインパクトプリンタ) 新品同様	¥126,000	¥68,000
VP-130K(B4,ドットインパクトプリンタ)	¥190,000	¥42,000

SHARP

CZ-830C(X-1TWIN)	¥99,800	¥35,000
CZ-851C(X-1ターボModel 20)	¥248,000	¥25,000
CZ-8SS2(システムスタンド)	¥	¥2,000

FUJITSU

FM77AV40	¥228,000	¥45,000

その他メーカー

TOSHIBA/J-3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥98,000
Apple/Macintosh SE/30(2MB/1FDモデル) 新品	¥648,000	¥439,000
MSX,MSX2本体各種		¥10,000~
ディスプレイ各種		¥12,000~
その他オプション品各種		

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付　中古も1年間の保証期間だから安心です。

クレジットでOK　カレッジクレジットも取扱います。

代金引換　商品到着時の代金支払いでOK。

全国無料配送　お買上1万円以上配達料は頂きません。日曜配達可。

買取り専用デスク　コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

☎(03)797-1231



安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

コンピュータバンク

▼本社注文・受付デスク ☎(03)797-1221

株式会社コンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間/平日AM9:30〜PM9:00 土・休日AM9:30〜PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。



ORIGINAL SUPPORT



IPLでは、お客様のニーズにあった製品の、より良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ネットワークを構築。販売するかどうか決定する前に、商品評価を行い、当社独自の3倍の保証をつけてより高品質なものを提案します。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成時の最適な拡張にも応対。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

HOT LINE

3倍保証の高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、あなたのコンピュータのサポートをしています。

❑ビギナーズ ☎0467-24-0941
初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。まず、お電話下さい。

❑テクニカル ☎0467-24-2040
あなたのコンピュータとの問題解決の窓口です。各種言語、作成中のプログラムの相談、買替え等あなたの独自のニーズに応えます。又、あなたの機種のＬＥＶＥＬ　ＵＰの時アプリケーションソフト、レーザープリンター、光ディスク、テクノロジーに関するものをどのようにビジネス環境に結びつけて、より完全なものにしていくか。トータルサポートをします。

❑メンテナンス部 ☎0467-24-0453
代替機、修理、初期不良のお申し込み等、コンピュータ使用中のハード上のトラブルの相談窓口です。問題は、ただちに対応いたします。直接お電話ください。

❑ネットワークサービス
全国どこでもすばやいサービスが受けられます。全国110カ所のアクセスポイントをもつＩＰＬネットワークです。モデムを通して、あなたのコンピュータとＩＰＬのデータベースが連結します。

IPL TOPICS

ＴＶでも活躍中

数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を、制作担当しています。

- 日本テレビ系火曜サスペンス劇場
- テレビ朝日系土曜ワイド劇場、「赤カブ検事奮戦記」他

ＩＰＬの開発スタッフが、テレビのウラ側でも活躍しています。

IPL ORIGINAL SUPPORT

AFTER CARE

代替機の無料貸出制度

突然、故障が発生した時点になって、あわてて問題が生じるのです。通常、どこでもメーカー修理期間は３週間〜１カ月かかります。その間、パソコンを中断しなければなりません。ＩＰＬではハードウェアの修理期間中、無料で貸出しいたします。単体でお買上げの場合でも代替機を用意しています。(NEC、EPSON本体、モニタ、プリンタ)

安心の３倍保証制度

それぞれのアイテムのベスト価格をお受け下さい。そして当社独自の３倍保証で安心してお使いください。
メーカー保証12カ月の製品ならば36カ月、６カ月の製品ならば18カ月というワイドな制度を設けてあります。いつもあなたのコンピュータと電話一本の距離に居てサポートしています。

初期不良交換３カ月保証制度

試動期間を十分にとっています。0467-24-0453までお電話してください。交換の際には、当初のお届けした形の内容と同じ状態でおもどしください。お申し込み日より３カ月以内に製品はＩＰＬに届いていなければなりません。かかる送料は当社が負担します。(航空便は除外)

返品・交換保証制度

満足を保証します。**製品が気に入らなかった場合は、現金で返金します。**(クレジットは解約のみ。)販売するすべての製品に、30日間の返品・交換の保証を行なっています。0467-24-0453までお電話ください。お申し込み日より30日以内に製品は、ＩＰＬに届いていなければなりません。(製品は未開封の手つかずの完全な状態に限ります。)

PREMIUM

キーボードレッスン

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。独自に開発したキーボードレッスン用プログラムをプレゼントします。
キーボード上で文字を捜すことはありません。プログラミング上達に格段の差が生じます。(NEC、EPSON本体。)

添削付通信教育講座

ＩＰＬが独自に開設している無料の講座です。３段階のテスト問題もあり、よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。当社に返送くだされば、解答してお届けします。又、問題以外のご質問にも対応いたします。NEC、EPSON、SHARPのシステムでお求めの方へ。

❑１年相当分のインクリボン

１年相当分のリボンを供給します。24時間、もうインク切れの心配はありません。ＩＰＬによって出された平均的な使用量に基づいて熱転写には５巻、シリアルには２巻、インクジェット、バブルジェットには１タンクお渡しします。

オリジナルディスケット

ＩＰＬブランドのディスケットを無料でおつけしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方、全員に！

CREDIT

お求め易い価格と独自のシステムクレジットの用意がございます。このカタログにない場合は、お電話ください。お申し込みはＨＯＷ　ＴＯ　ＯＲＤＥＲのページをご利用下さい。消費税は含まれています。

❑ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合せて、１回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば１年目は、月々1,000円、２年目から5,000円。ボーナス払いも１年目０円から、２年目20,000円、３年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは０円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。

❑ボーナス払い

来年の夏（Ｈ３）のボーナス一括払いもできます。今年の冬のボーナスはもちろんです。冬夏のボーナスのみ２回払いもＯＫです。

❑９カ月先からのお支払い

いつでも９カ月先からお支払い開始を自由に設定できます。製品はすぐお届けしますのでパソコンライフはすぐに始められます。

❑カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合わせた設定が可能です。９カ月先からお支払い開始もＯＫです。通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。

USED COMPUTER

現在、クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整で簡単にできます。もちろん下取りやお客様のシステムアップ等、経済性を考慮しながら、クレジットができます。

❑豊富な中古情報

メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は入荷時に80項目以上もの検査を行っており安心。しかも６カ月の保証付き。もちろん月々1,000円からのクレジット、さらに９カ月先からのお支払い開始もＯＫです。システムクレジットもご利用ください。

DELIVERY

送料も当社が負担します。沖縄は航空便のため、配達料をいただく場合があります。

❑製品の翌日発送が可能

お振込み後、またはクレジット契約後より。

❑配送日の指定(日曜、祭日、あなたの予定にあわせて)、特急配送(有料)

忙しいお客様はぜひご利用下さい。

❑代金引換えシステム

ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。

❑商品管理部 ☎0467-24-1154

納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

NEC

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RA21

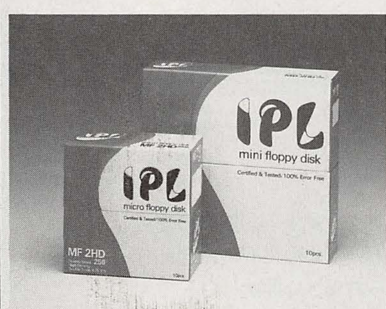
アクセス No.B12902

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール)	¥9,800
PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可)	¥44,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式対応)	¥28,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	¥40,000
MPS-500JH(無停電電源装置、CRT下に設置可、サンケン)	¥39,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥735,200 → IPL特別価格

¥4,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,700	×72回	ボーナス なし
¥11,000	×60回	ボーナス なし
¥13,400	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥20,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回



IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求の方全員に。

アクセス No.B12910

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付。三菱)	¥107,000
PIO-RA134-4M(高速32ビットデータバス対応4MB増設RAMボード、I/Oデータ)	¥77,000
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックカラープリンタ、漢字110/秒、EPSON)	¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)	¥30,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PS98-033-HMW(同一画面上で複数ソフトをマルチ操作)	¥40,000
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール)	¥9,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド)	¥25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース、)	¥98,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト)	¥58,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
ポピュラス	¥9,800
三国志II	¥14,800
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥1,206,200 → IPL特別価格

¥5,900	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥17,900	×60回	ボーナス なし
¥18,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B12900

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
CU-14KD(0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP)	¥89,800
PC-PR101TL3(10"高速カラー漢字80字/秒、マルチタイムリボンで経済的)	¥69,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
SOUND ORCHESTRA-L(ステレオサウンドボード、ADPCM付)	¥28,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー。出力10W ROLAND)	¥28,000
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール)	¥9,800
TURBO C PROFESSIONAL(TURBO Cにアセンブラ&デバッガ追加)	¥59,800
DISKで学ぶ C(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ)	¥18,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥811,200 → IPL特別価格

¥5,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,700	×72回	ボーナス なし
¥12,100	×60回	ボーナス なし
¥15,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥20,000	×24回	ボーナス 39,000× 4回

アクセス No.B12101

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
PC-KD881(0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付。SHARP)	¥89,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド)	¥25,000
SRC-80＋IF-2750SET(高速型80MB。28msHDDユニットSCSI付)	¥168,000
intel80387DX-20(数値演算プロセッサ)	¥118,000
MRA-4000(高速32ビットデータバス対応4MB増設RAMボード、MELWARE付)	¥89,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥988,600 → IPL特別価格

¥3,800	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥8,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,200	×60回	ボーナス なし
¥14,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

代替機の無料貸出

修理期間も安心。問題が起こった時、
無料で直ちに代替機を貸出し致します。

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801NS

アクセス No.B12921

PC-9801NS-20(386SX、1MB3.5"×1、RAMドライブ内蔵20MBHDD搭載)	¥448,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト)	¥39,000
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	¥7,000

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥593,800 → IPL特別価格

¥3,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥8,500	×72回	ボーナス なし
¥9,600	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥11,400	×48回	ボーナス なし
¥21,000	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B12920

PC-9801NS(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵)	¥298,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒)	¥74,800
LEPC 50(プリンタケーブル)	¥5,000
プリンタケーブル	¥2,800
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PIO-98NT-2MB(2MB増設RAM。IOS-10min)	¥38,000
IOS-10mini(EMS拡張ウィンドウ機能内蔵、EMS管理ソフト)	¥3,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	¥40,000
ポピュラス	¥9,800

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥468,600 → IPL特別価格

¥3,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥4,500	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥8,000	×60回	ボーナス なし
¥10,500	×36回	ボーナス 10,000× 6回

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801EX2

アクセス No.B12111

PC-9801EX2(80286＋V30、1MB3.5×2FDD、HDD内蔵)	¥348,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC)	¥89,800
PC-PR150VH(10" 48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC)	¥99,800
PC-PR406HS-01(シートフィーダ、単票、はがき連続打ちに必携!)	¥22,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
一太郎Ver4.3(MS-DOS版拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
一太郎VAF数式作成ツール(一太郎で複雑な数式を作成)	¥28,000
花子 Ver2.0(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
花子VAF関数グラフ作成ツール(花子で関数のグラフを作成可能)	¥15,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ)	¥44,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥774,200 → IPL特別価格

¥3,200	×84回	ボーナス 40,000×14回
¥6,600	×60回	ボーナス 35,000×10回
¥9,000	×48回	ボーナス 35,000× 8回
¥11,000	×72回	ボーナス なし
¥14,800	×48回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RS21

アクセス No.B12976

PC-9801RS21(386SX＋V30、1MB5"×2FD、HDD内蔵可能)	¥398,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ。ノングレア。チルト付、NEC)	¥89,800
AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリンタ、EPSON)	¥96,800
お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚)	プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース)	¥98,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
SIM CITY	¥9,800
プリンス・オブ・ペルシャ	¥8,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥840,000 → IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 37,500×12回
¥11,300	×72回	ボーナス なし
¥10,200	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥14,400	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥19,700	×24回	ボーナス 50,000× 4回

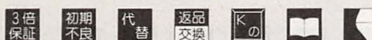
代替	3倍保証	初期不良	返品交換	出張	Kの		
代替機の無料貸出	安心の3倍保証制度	初期不良交換3カ月保証制度	返品・交換保証制度	全国出張サービス	キーボードレッスン	添削付通信教育講座	オリジナルディスケット

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B12977

PC-9801RS21(386SX＋V30、1MB5"×2FD、HDD内蔵可能) ………… ¥398,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ……………… ¥107,000
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC) ¥ 99,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) ¥ 9,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付サウンド) …¥ 25,000
P1 EXE Plus(作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、線画図形可) …¥ 58,000
ビデオマニュアル P1 EXE Plus……………………プレゼント中



標準価格 ¥697,600 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 24,500×12回
¥ 8,900	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥15,700	×36回	ボーナス なし
¥14,300	×24回	ボーナス 50,000× 4回

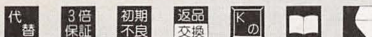


独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RX21

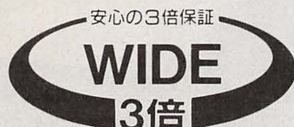
アクセス No.B12910

PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ………… ¥338,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ……………… ¥107,000
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックカラープリンタ、漢字110/秒、EPSON) …… ¥158,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) ¥ 44,800
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) ¥ 9,800
TRUST 40S(場所を取らない内蔵型40MBHDD) ……………… ¥118,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) …¥ 58,000
花子Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！) …… ¥ 58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) ……………………………… ¥ 10,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ、独自の高速検索) ¥ 48,000



標準価格 ¥949,600 ➡ IPL特別価格

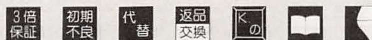
¥3,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥12,000	×72回	ボーナス なし
¥12,800	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥20,700	×36回	ボーナス なし



メーカー保証12カ月の製品ならば36カ月などというワイドな保証です。送料も当社が負担致します。

アクセス No.B12911

PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ………… ¥338,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付アナログケーブル同梱、SHARP)……… ¥ 98,800
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC) ¥ 99,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付サウンド) …¥ 25,000
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) ¥ 44,800
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) …¥ 40,000
ウィーザードリィ5…………………………………………¥ 12,800
インペリアルフォース ………………………………¥ 9,800
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥ 12,800



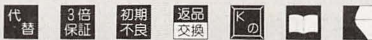
標準価格 ¥681,800 ➡ IPL特別価格

¥4,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 5,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 9,300	×72回	ボーナス なし
¥16,100	×36回	ボーナス なし
¥19,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回

日曜・祭日指定配達

アクセス No.B12913

PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ………… ¥338,000
CU-14KD(0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP) …¥ 89,800
BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148/秒シートフィーダ付、CANON) …¥198,000
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。) プレゼント中
プリンタケーブル ……………………………………¥ 2,800
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース) ………………¥ 98,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版。拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) …¥ 58,000
銀河英雄伝説 ……………………………………¥ 8,800
栄冠は君に ………………………………………¥ 9,500
シムシティ ………………………………………¥ 9,800

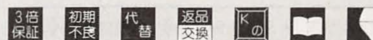


標準価格 ¥812,700 ➡ IPL特別価格

¥5,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,600	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,600	×72回	ボーナス なし
¥14,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥18,000	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B12912

PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ………… ¥338,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) …¥ 74,800
PC-PR101TL3(10"高速カラー漢字80字/秒、マルチタイムリボンで経済的) …¥ 69,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) ¥ 9,800
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール)………¥ 28,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ、独自の高速検索) ¥ 48,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) ……………………………… ¥ 10,000



標準価格 ¥578,400 ➡ IPL特別価格

¥3,000	×72回	ボーナス 26,000×12回
¥ 7,400	×72回	ボーナス なし
¥ 9,900	×48回	ボーナス なし
¥12,700	×36回	ボーナス なし
¥15,000	×24回	ボーナス 20,000× 4回

初期不良交換期間3ヶ月

EPSON

98ソフトが使える16ビット。
PC CLUB

アクセス No.B12942

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD、メモリ640KB) …¥168,000
CR-4000(見易いノングレア0.31カラー、アンバー、グリーン切替可、EPSON) ……¥ 94,800
PCCRS(PC CLUB専用CRTスタンド) ……………………… ¥ 10,000
PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可) ……¥ 44,800
アシスト コール(通信ソフト)…………………………¥ 9,700
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥ 58,000
PC CLUBプレゼント MS-50L(マウス)……………………プレゼント中
PC CLUBプレゼント(お好きなゲームをプレゼントの中から一つお選び下さい。)



標準価格 ¥385,300 ➡ IPL特別価格

¥30,000	×72回	ボーナス 10,000× 4回
¥ 6,200	×60回	ボーナス なし
¥ 9,500	×36回	ボーナス なし
¥10,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥13,700	×24回	ボーナス なし

PC CLUB
プレゼント!!
マウスMS-50L
マウスの他にもう1つお好きなものをプレゼント
1.シムシティ
2.ポピュラス
3.機甲師団
4.遥かなるオーガスタ
5.銀河英雄伝説II
6.栄冠は君に

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B12941

- PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD、メモリ640KB) … ¥168,000
- PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン、NEC) ¥147,000
- 三国志II …… ¥ 14,800
- サイレントメビウス …… ¥ 14,800
- PCCLUBプレゼントMS-50L(マウス) ……プレゼント中
- PCCLUBプレゼント(お好きなゲームをプレゼントの中から一つお選び下さい。)

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥344,600 ➡ IPL特別価格

¥5,400	×36回	ボーナス 20,000×6回
¥ 6,800	×48回	ボーナス なし
¥ 8,700	×36回	ボーナス なし
¥12,600	×24回	ボーナス なし
¥15,500	×12回	ボーナス 50,000× 2回

IPLならではの

返品保証

お申し込み日より30日以内に。
満足を保証します。製品が気に入らなかった場合は、現金でお返しします。

アクセス No.B12940

- PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDDメモリ640KB) … ¥168,000
- PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ) … ¥ 99,800
- アシストワード(ワープロソフト) …… ¥ 9,700
- AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ。ハガキOK、EPSON) ¥ 64,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
- MS-50L(マウス) ……プレゼント中
- PC CLUB プレゼント(お好きなゲームをプレゼントの中から一つお選び下さい。)

3倍保証　初期不良　返品交換　Kの

標準価格 ¥348,100 ➡ IPL特別価格

¥3,700	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 5,100	×72回	ボーナス なし
¥ 8,700	×36回	ボーナス なし
¥ 9,800	×24回	ボーナス 17,000× 4回
¥12,600	×24回	ボーナス なし

PACKAGE PC
PC ONE

アクセス No.B12204

- PC ONE(CPU286、48ドット漢字プリンタ内蔵3.5" FDD640KB) …… ¥298,000
- PCMS2(マウス、EPSON) …… ¥ 5,800
- MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) ¥ 40,000
- PCM31(日本語MS-DOS(Ver4.01)) …… ¥ 18,000

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥361,800 ➡ IPL特別価格

¥3,100	×72回	ボーナス 15,000×12回
¥3,800	×60回	ボーナス 15,000×10回
¥4,200	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥6,300	×60回	ボーナス なし
¥9,600	×36回	ボーナス なし

PC-386M-STD

アクセス No.B12935

- PC-386M-STD(386SX16MHzメモリ640KB3.5"×2) …… ¥328,000
- PC-TV454(0.35ピッチ、S端子、文字放送ビデオボード、TV回転台、リモコン) …… ¥128,300
- AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリンタ、EPSON) …… ¥ 96,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) プレゼント中
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1) …… ¥ 18,000
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥ 58,000
- ポピュラス …… ¥ 9,800
- プリンス・オブ・ペルシャ …… ¥ 8,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥647,700 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 23,500×12回
¥ 9,000	×72回	ボーナス なし
¥ 8,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥15,400	×36回	ボーナス なし
¥22,300	×24回	ボーナス なし

PC-286 BOOK

アクセス No.B12931

- PC-286BOOK-STD(CPU80C286、12MHz3.5"×2FDD) …… ¥258,000
- AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ。ハガキOK、EPSON) ¥ 64,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
- 一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) …… ¥ 39,000
- シムシティ …… ¥ 9,800
- ポピュラス …… ¥ 9,800

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥381,400 ➡ IPL特別価格

¥3,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,000	×36回	ボーナス 28,000× 6回
¥ 5,600	×72回	ボーナス なし
¥14,000	×24回	ボーナス なし

1年相当分リボンを供給

24時間、インク切れの心配は要りません。
IPLから、プリンターには、1年相当分のインクリボンが、無料で供給されます。

アクセス No.B12930

- PC-286BOOK-H20(CPU80C286、12MHz 3.5"×1、20MBHDD内蔵) ¥378,000
- 全略ハードディスク殿FAMLY(ハードディスク ユーティリティ) プレゼント中
- LFD-381RE(3.5インチ2HDシングルフロッピーディスク、ロジテック) ¥ 49,800
- PCNZFCB1(増設FDDケーブル) …… ¥ 9,800
- PCLTP2(テンキーパッド、数値入力を楽にする為に必携！) …… ¥ 17,000

3倍保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥454,600 ➡ IPL特別価格

¥3,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 5,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 7,600	×60回	ボーナス なし
¥11,600	×36回	ボーナス なし
¥13,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回

PC-286VG

アクセス No.B12932

- PC-286VG-STD(CPU80286、16MHz640MB5FDD×2) …… ¥268,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) … ¥ 74,800
- VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックカラープリンタ、漢字110/秒、EPSON) …… ¥158,800
- インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
- PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver3.1) …… ¥ 18,800
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥ 58,000
- PCMS2(マウス) …… ¥ 5,800

3倍保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥582,600 ➡ IPL特別価格

¥4,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 8,700	×60回	ボーナス なし
¥10,400	×48回	ボーナス なし
¥13,300	×36回	ボーナス なし

IPL FORUM 初期不良交換期間3ケ月

十分な試動期間をお約束致します。直ちに新品と交換する制度をもっています。

SHARP

X68000 SUPER HD

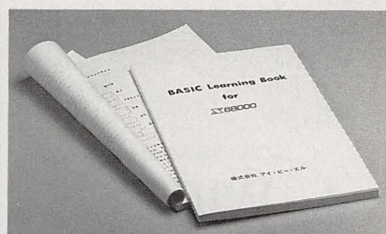
アクセス No.B12957

- CZ-623CTN(メモリ2MB、80MHDD搭載SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
- CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付、SHARP) ¥135,000
- CM-32L(LAサウンド・モジュール) …… ¥ 69,000
- MT-32 …… ¥ 64,000
- CZ-252MS(MIDIマルチレコーディングソフト) …… ¥ 28,800
- CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICソフト) …… ¥ 28,800
- CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) …… ¥ 26,800
- ポピュラス …… ¥ 9,800

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥860,200 ➡ IPL特別価格

¥5,600	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥12,300	×72回	ボーナス なし
¥10,700	×48回	ボーナス 35,000× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 36,800× 6回
¥21,100	×36回	ボーナス なし



無料で添削付きの通信講座が受けられます。
より良い学習効果のために。
(NEC、EPSON、SHARP)

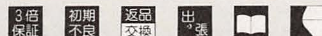
代替	3倍保証	初期不良	返品交換	出張	Kの		
代替機の無料貸出	安心の3倍保証制度	初期不良交換3カ月保証制度	返品・交換保証制度	全国出張サービス	キーボードレッスン	添削付通信教育講座	オリジナルディスケット

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B12958

CZ-623CTN(メモリ2MB、80MHDD搭載SX-WINDOW搭載) ………… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付、SHARP) ¥135,000
CZ-240BS(スケジュール、住所録、メモ等文房具感覚の便利インスツール、SHARP) ¥ 14,800
PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥の計算機能付) …… ¥ 28,000
PA7C41(国語辞書カード) ………………………… ¥ 16,000
CZ-243BS(サイバーノート×68対応電子手帳用データベース) ……… ¥ 19,800



標準価格 ¥711,600 → IPL特別価格

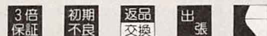
¥4,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥17,000	×36回	ボーナス なし
¥16,300	×24回	ボーナス 50,000× 4回

全国出張サービス

X68000．TOWNS購入のお客様に、万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス No.B12955

CZ-623CTN(メモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) ………… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付、SHARP) ¥135,000
CZ-8PG1(10インチ24ドットカラー漢字プリンタ) ………………… ¥130,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる) ¥ 39,800



標準価格 ¥802,800 → IPL特別価格

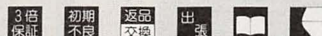
¥5,000	×72回	ボーナス 36,000×12回
¥ 9,800	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥11,000	×72回	ボーナス なし
¥19,000	×36回	ボーナス なし



メーカー保証12カ月の製品ならば36カ月などというワイドな保証です。送料も当社が負担致します。

アクセス No.B12956

CZ-623CTN(メモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDDOW搭載) ………… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付、SHARP)……… ¥135,000
Z'sSTAFF PRO 68(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ¥ 58,000
G-ツール 68(ザイン・ソフト) ………………………… ¥ 28,000
IO-735X(鮮明カラーインクジェット高速、高品位文字、高性能、ハガキ可) ¥248,000
IO-73CX(接続ケーブル)………………………………… ¥ 5,500
JX-220(A4最大50秒、高速カラーイメージスキャナ、中間調処理で) …… ¥145,000



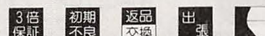
標準価格 ¥1,117,500 → IPL特別価格

¥10,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥15,500	×72回	ボーナス なし
¥ 9,100	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥20,800	×48回	ボーナス なし
¥18,300	×36回	ボーナス 50,000×10回

X68000 PRO II

アクセス No.B12960

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥285,000
CZ-604DBK(スピーカ付14"0.31ドットアナログカラーCRT) ……… ¥ 94,800

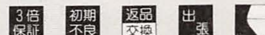


標準価格 ¥379,800 → IPL特別価格

¥3,700	×72回	ボーナス 10,000×12回
¥ 5,000	×48回	ボーナス 13,000× 8回
¥ 9,200	×36回	ボーナス なし
¥ 5,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B12952

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥285,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群!!) ¥148,000
CZ-6TUBK(TV用チューナー。TVも見れて楽しさ倍増!) ………… ¥ 33,100
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥ 23,800



標準価格 ¥542,900 → IPL特別価格

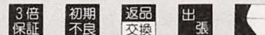
¥3,000	×72回	ボーナス 26,500×12回
¥12,800	×36回	ボーナス なし
¥13,500	×24回	ボーナス 30,000× 4回

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

アクセス No.B12961

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥285,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカ機能付、グラフィックもゲームも抜群!!) ¥148,000
CZ-6TUBK(TV用チューナー、TVも見れて楽しさ倍増!) ………… ¥ 33,100
シムシティ ……………………………………… ¥ 9,800
アフターバーナー ………………………………… ¥ 9,200



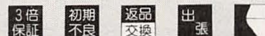
標準価格 ¥485,100 → IPL特別価格

¥3,000	×72回	ボーナス 22,000×12回
¥ 6,700	×72回	ボーナス なし
¥ 9,000	×48回	ボーナス なし
¥ 8,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,000	×24回	ボーナス 40,000× 4回

X68000 EXPERT II

アクセス No.B12951

CZ-603CBK(メモリ2MB、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥338,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカチルトリモコン付) …… ¥115,000

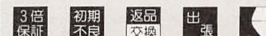


標準価格 ¥453,000 → IPL特別価格

¥3,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 7,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥15,700	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B12950

CZ-603CBK(メモリ2MB、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥338,000
CZ-603DBK(超高解像度0.31ドット14"チルト台付) ………………… ¥ 84,800
三国志II ……………………………………… ¥ 14,800
アフターバーナー ………………………………… ¥ 9,200



標準価格 ¥446,800 → IPL特別価格

¥2,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 5,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 6,200	×72回	ボーナス なし
¥10,800	×36回	ボーナス なし
¥10,500	×24回	ボーナス 30,000× 4回

9ケ月先からお支払いOK

アクセス No.B12965

CZ-613CBK(メインメモリ2MB、40MHDD搭載、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥448,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカチルトリモコン付) …… ¥115,000
CZ-8PG1(10インチ24ドットカラー漢字プリンタ) ………………… ¥130,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
CZ-240BS(スケジュール、住所録、メモ等文房具感覚の便利ツール) … ¥ 14,800



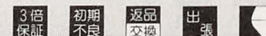
標準価格 ¥707,800 → IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 28,800×12回
¥ 9,800	×72回	ボーナス なし
¥ 9,900	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥13,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回

FUJITSU FM TOWNS

アクセス No.B12972

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2FDD)… ¥378,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付JIS配列) ……………………… ¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")……………………… ¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)…………………………………… ¥ 6,800
システムソフトウェア(B276A010)……………………………… ¥ 20,000
日本語MS-DOSV3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能) … ¥ 18,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理) …… ¥ 32,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥ 12,800
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、取り合わせ) … ¥ 14,800
TOWNSドリル小学算数(小学1〜6年生用算数学習ソフト) …… ¥ 7,800
日本の野鳥TOWNS(250種類の野鳥の写真と鳴き声を検索) …… ¥ 9,700
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) ………………… ¥ 68,000
Lotus1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース) ………… ¥ 98,000
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能) プレゼント中



標準価格 ¥865,700 → IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 36,500×12回
¥11,100	×72回	ボーナス なし
¥10,000	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,800	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥27,600	×24回	ボーナス なし

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B12970

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2FDD)	¥378,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
日本語MS-DOSV3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥535,800 ➡ IPL特別価格

¥3,300	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥5,800	×60回	ボーナス 10,000×10回
¥8,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥16,400	×24回	ボーナス なし
¥11,400	×36回	ボーナス なし

初期不良交換期間3ヶ月

アクセス No.B12971

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2FDD)	¥378,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB205(TOWNSテンキー付、親指配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
TownsPAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
C-TRACE TOWNS(注目のレイトレーシンググラフィックソフト)	¥68,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥16,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥788,400 ➡ IPL特別価格

¥5,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,200	×72回	ボーナス なし
¥10,400	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥12,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥17,000	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B12973

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2FDD)	¥378,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
富士通HABITAT(32ビット、CD-ROMならではのネットワーク)	¥6,800
PV-A24VM5(高速2400bps全二重、MNPクラス5搭載)	¥44,800
ダンジョンマスター	¥8,800
シムシティ	¥8,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥639,800 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥8,400	×72回	ボーナス なし
¥5,000	×48回	ボーナス 37,500× 8回
¥9,400	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥14,400	×36回	ボーナス なし

全国出張サービス

X68000.TOWNS購入のお客様に、万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス No.B12975

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
G5 TOWNS(絵や音が出て楽しく編集できるワープロソフト)	¥38,000
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
ダンジョンマスター	¥8,800
シムシティ	¥8,800
ポピュラス	¥12,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥949,200 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 43,800×12回
¥8,000	×72回	ボーナス 26,000×12回
¥10,800	×48回	ボーナス 35,000× 8回
¥21,200	×36回	ボーナス なし

IPL FORUM 初期不良交換期間3ケ月

IPLならではの

返品保証

お申し込み日より30日以内に。
満足を保証します。製品が気に入らなかった場合は、現金でお返しします。

アクセス No.B12974

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
PM-2400F(モデム、2400／1200bps全二重、MNPクラス5)	¥59,800
富士通HABITAT(32ビット。CD-ROMならではのネットワーク)	¥6,800
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥18,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
オペレーションウルフ	¥9,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥828,200 ➡ IPL特別価格

¥5,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,900	×72回	ボーナス なし
¥9,700	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,500	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B12969

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
C-TRACE TOWNS(注目のレイトレーシンググラフィックソフト)	¥68,000
TownsPAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
FMT-352(80387数値演算プロセッサ)	¥120,000
シムシティ	¥8,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付、キーボード収納機能)	プレゼント中

3倍保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥1,002,200 ➡ IPL特別価格

¥6,400	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥11,400	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥13,100	×72回	ボーナス なし
¥17,600	×48回	ボーナス なし
¥19,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回

今、タウンズをセットでお買い求めの方へ

IPLブランドデスクプレゼント!!

原稿用スタンド、キーボード収納可能スライド式テーブル、フラットなプリンタ棚付のデスクをプレゼント中!!

オプション
オプション
オプション

キーボード収納自在 スライド式テーブル付!!

代替機の無料貸出　安心の3倍保証制度　初期不良交換3カ月保証制度　返品・交換保証制度　全国出張サービス　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　オリジナルディスケット

HOW TO ORDER

お申し込み方法

＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキの場合

下記の要項をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤オリジナルプラン
（製品名・機種名明記）
⑥支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248-□□
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーマガ係

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●FAXの場合

左記のハガキの要項を明記の上ベーマガ係までご送信ください。FAXは24時間お申し込み可能です。

FAX番号 ―――――――― 0467-24-0561

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。

月曜日～土曜日AM10：00～PM8：00

鎌倉本社……0467-24-7511　札　幌……011-621-1444
銀　座……03-541-3058　仙　台……022-266-0531
青　山……03-470-0061　広　島……082-293-7881
大　阪……06-311-2736　福　岡……092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン（初心者の方の相談窓口）……0467-24-0941
テクニカルホットライン（コンピュータ上の問題解決窓口）…0467-24-2040
メンテナンス部（代替機・初期不良・返品交換・買い換え等）……0467-24-0453

お支払い方法

●クレジットの場合

専用のお申し込み用紙をお送りいたしますので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送ください。手続き完了次第、製品を発送いたします。

●現金書留の場合

現金書留の場合は、おつり銭のないように、又、切手でのご送金はご遠慮ください。

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 （口座番号）	三菱銀行 鎌倉支店（普 4956791） 第一勧業銀行 鎌倉支店（普 1180564）
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511（代）

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。
地域によってお受けできない場合もあります。

（キリトリ線）

↓上記以外のお申し込み方法（現金書留の場合にもご利用ください。）

お申し込み用紙

＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ		年齢	
御氏名	㊞	才	
住所 （TEL）	〒 TEL　（　）		
フリガナ			
勤務先 （学校名）			
住所 （TEL）	〒 TEL　（　）		

●購入セットのアクセスNo.
（例：アクセスNo.B00000）

●お申し込みの雑誌名

●月々のお支払金額×回数　¥　×　回

●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品
又は、単品でお求めになりたい製品
（メーカー名・機種名を明記）

●購入希望の独自の組み合わせプラン
（メーカー名・機種名を明記）

●月々のご希望お支払い金額×回数　¥　×　回

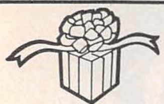
●ボーナス払いのご希望金額　¥　×　回

●御意見・御要望

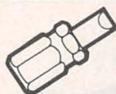
製品についてご不明な点は、ビギナーホットライン（担当・小林）までお問合せ下さい。

上記の申し込み用紙に記入の上封筒（銀行振り込みや代金引換えの場合）、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無、お支払い開始希望月をご記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付いたします。

1.10


SERVICE

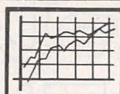

DELIVERY


REPAIR



CREDIT


NEWS


GRAPH


EXIT

■12月15日(土)・16日(日)・17日(月)
東京ドームにて開催!!

人とパソコンがハーモニーする街。
富士通プレゼンテーション 電脳遊園地 MEDIA POLIS

入場チケットプレゼント

ウェーブ・アイに行ったら、更に便利でお得なＥＹＥカード会員になろう!!

会員募集中



コン専門ショップ ウェーブ・アイ藤沢店

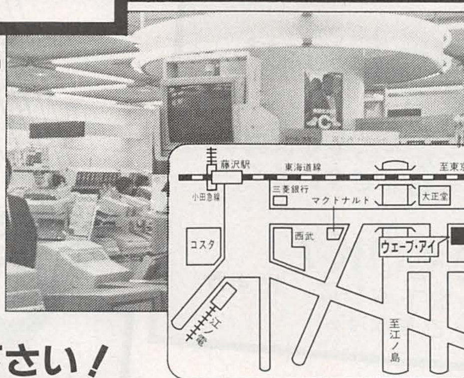
TA

南海岸＝ウェーブ・アイという？

さに湘南のイメージのウェーブ・アイ！
でも、この藤沢店は湘南海岸に一番近い！
まり若者達を意識した人気のショップです。
時「ゲームソフト1000本」「ビジネスソフト200本」と、
気のハード・周辺機器・サプライ品を揃えてお待ちして
ります。

から3分！お気軽にお立ち寄り下さい！

R藤沢駅から歩いて3分という便利さ！ちょっとしたお時間の合間に「遊
に行く」くらいの気持ちで来ていただければ幸です。



☎0466-28-1771

パソコン専門ショップ ウェーブ・アイ三ツ境店

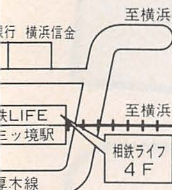
DATA

横浜近郊で唯一！というパソコン専門ショップ！

●なんと三ツ境駅から「0分！」通勤・通学で相鉄線をご利用の方は是非覗きに来て下さい。三ツ境駅駅ビル4FでPROスタッフが何時でもあなたのお越しをお待ちしております。

こまった時に、すぐ対応出来る「お店」です。

●ついつい買い忘れてしまうフロッピーディスクやインクリボン！
でも、簡単に立ち寄れる三ツ境店は豊富なサプライ品を揃えているので安心です。！
また、サービス・価格の面でもバッチリ！です。



-363-7044

EDIT

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898
0088-22-5555

GOOD ADVISORY STAFF

新歩人の情報ターミナル ウェーブ・アイ

ウェーブ・アイは商品といっしょに安心もお届けしております。



STEP 1

欲しい物が決まったら・・・

まずは見積!!

ご自分のプランをたてたならまずは見積、お電話・FAX何でも結構です。すぐに返事いたします。

下取り・買取りもOK!

お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買い替えができます。

STEP 2

お申込みは・・・

通話料金無料! 0120-00-9898 0088-22-5555

フリーダイヤルまたはフリーコールでお申し込みして下さい。通話料金は、当社負担です。

はがき・FAXでの注文もOK!

忙しくて、電話をする暇がないという方は、はがきでのご注文もお受けいたします。もちろんFAXでもOKです。

FAX.0466-43-1265

〒252
藤沢市湘南台二丁目十二番地二号
ウェーブ・アイ
ベーシックマガジン係

1.住所
2.氏名
3.年令
4.電話番号
5.保護者名 印
(20才未満の方)
6.商品名
7.支払い方法
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

STEP 3

お支払いはクレジットで

超低金利クレジット!

3～72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。

カレッジクレジットOK!

20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)

支払いは7ヶ月先からでもOK!

商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。

ボーナス2回払いOK!

月々の支払いはまったくなし!お支払いは冬と夏のボーナスで。

ボーナス一括払いOK!

商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで。

電脳遊園地クイズ当選者発表

おまたせ致しました。9月号誌上にて行なわれた電脳遊園地クイズの当選者発表です。
まず解答です。 **FM-TOWNSを買うならウェーブ・アイがいい** でした。

1等 ファミリーバイク(50c.c.) 久保 直也様(香川県)、宮前 篤様(神奈川県)

2等TOWNSゲームソフト
竹下 裕子様 (神奈川県)
安岡 智宏様 (愛媛県)
奥水 浩司様 (岡山県)
早川 善久様 (愛知県)
他6名様

3等ディズニーランドBIG10チケット
岩本 誠様 (神奈川県)
高橋 亮様 (千葉県)
谷平 博紀様 (埼玉県)
中田 強様 (静岡県)
古橋 康宏様 (栃木県)
他25名様

4等宮沢りえテレホンカード
堀江 英樹様 (北海道)
奈良 繁樹様 (青森県)
治田 弘樹様 (新潟県)
西田 卓様 (大阪府)
峯松 幾人様 (広島県)
今井 浩介様 (長野県)
幡原 淳様 (鳥取県)
三木 敏樹様 (徳島県)
土田 誠一様 (宮城県)
篠原 博志様 (福岡県)
他90名様

たくさんの御応募誠にありがとうございました。

LET'S CALL WAVE•EYE

ゴソゴソ…

電話だけのおつきあいですが、いつもこんな思いで、お待ちしております。



STEP 4

お支払いは現金一括で

安心の代金引換

現金一括払いにしたいというお客様、お現金一括払いで結構です。支払いは商品到着時で結構です。(但し離島にお住まいの方は、ご利用できません。)

STEP 5

リースでのお申し込みもOK!

お支払いプランは、お電話でお問い合せ下さい。

STEP 6

お届けは・・・

全国無料配達!

「こんなに安いのに?」と疑問でしょうが、送料はいりません。(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)

配達日指定OK!

留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫!

夜間配達もOK!

日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。
(PM6:00~8:00の間)

STEP 7

メンテナンスは・・・

2倍保証!

メーカー保証+ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。

2ヶ月以内の故障は新品交換!

新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。
TOWNSは全国出張サービスを致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

メンテナンスキットプレゼント中!!

PC-9801

PC-9801RX21

多彩なニーズに コストパフォーマンスで 応える。

プラン1201　98RX21お買得基本セット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	432,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン1202　98RX21お買得初心者入門セット　30%引

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
アシストレター(ワープロソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	545,380円

特価379,800円

12,000円×24回	ボーナス37,400円×4回
9,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,500円×8回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン1203　98RX21お買得お年賀ワープロセット　32%引

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PC-PR150H-05(ピンフィーダ、連続紙の給紙)	8,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
新遊名人(多機能ワープロソフト、毛筆体搭載)	34,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	594,180円

特価399,800円

10,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン1204　98RX21大人気ゲームセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
SS-10(ステレオサウンドボード、作曲用ソフト付)	19,800円
SRS-D3K(ウーファー12W+スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
XE-1AP(大人気アナログジョイパッド)	13,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
F-15ストライクイーグルII(フライトシュミレータゲーム)	10,800円
プリンス・オブ・ペルシャ(アクションゲーム)	8,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	524,180円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス36,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン1205　98RX21お買得ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
CR-3415CL(136桁、カラー漢字プリンタ)	148,000円
P1Spirits(日本語ワープロソフト)	28,000円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナ、自動読み取り)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
グラフィックソフト	サービス
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	705,080円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス36,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1206　98RX21入門ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PD-50RS(50MB、高速ハードディスク)	118,000円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
COMSTARZ2424/5(2400bpsモデム、MNPクラス5)	44,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	895,380円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス32,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

プラン1207　98RX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度、チルト台付)	89,800円
VP-2050PC(136桁、24ドット、高品位カラー漢字プリンタ)	154,000円
VP-2000CSFS(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
VP-2000PTU(トラクタフィーダ、連続紙の給紙)	10,000円
CRC-IHR8(内蔵型80MB高速ハードディスク)	158,000円
EMJ-4000mkIII(2MB、EMS対応RAMボード)	44,800円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロソフト)	58,000円
dCARD(本格カード型データベース)	45,000円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
一太郎入門ビデオ	サービス
定価合計	966,280円

ウェーブ・アイ特価

16,000円×36回	ボーナス45,900円×6回
13,000円×48回	ボーナス33,100円×8回
11,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

ウェーブ・アイお年賀キット

- ●宛名タックシール
- ●練習用ハガキ
- ●ハガキ文例集
- ●インクリボン1本(黒)
- ●らくらくハガキセッター(ハガキの連続印刷に便利)

合計 6,000円

PC-9801RA21

32ビット標準を築いたデスクトップマシン コストパフォーマンスで応える。

プラン1208　98RA21お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	593,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1209　98RA21お買得ワープロセット　TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロソフト)	58,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
一太郎入門ビデオ	サービス
定価合計	792,380円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス36,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン1210　98RA21超お買得基本セット

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
CR-3415CL(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	148,000円
CRC-IHR4(40MB、内蔵型高速ハードディスク)	98,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23,000円
ワープロソフト	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	887,600円

特価559,800円

14,000円×36回	ボーナス36,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン1211　98RA21本格ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150VH(48ドットカラープリンタ、明朝、ゴシック、毛筆体)	99,800円
PC-PR150V-02(マルチタイムインクリボンカートリッジ)	2,000円
PC-PR406HS-01(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	22,800円
PC-PR406M-02(ピンフィーダ、連続紙の給紙)	8,000円
PC-PR150V-41(丸ゴシック体漢字ROMカード)	19,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
一太郎Ver4.3(本格ワープロソフト)	58,000円
EMJ-2000mkIII(EMS対応、2MB増設RAMボード)	44,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーイメージスキャナ、自動読み取り機能)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(10インチ連続紙)500枚	2,000円
一太郎入門ビデオ	サービス
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	944,300円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス48,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス36,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

プラン1212　98RA21本格アートセット　TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度、チルト台付)	89,800円
PC-PR150VH(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PC-PR150V-02(マルチタイムインクリボンカートリッジ)	2,000円
GT-6000(A4サイズ、高解像度1677万色カラーイメージスキャナ)	178,000円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
Z'sSTAFF-KID98(高機能グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ワープロソフト	サービス
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	926,080円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス47,300円×6回
12,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

プラン1213　98RA21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	154,000円
VP-2000CSFS(シートフィーダ、単票給紙)	30,000円
VP-2000PTU(トラクターフィーダ、連続紙の給紙)	10,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
CRC-IHR4(40MB、内蔵型高速ハードディスク)	98,000円
EMJ-2000mkIII(EMS対応、2MB増設RAMボード)	44,800円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎Ver4.3(高機能ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
プリンタ用紙(10インチ連続紙)500枚	2,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
一太郎入門ビデオ	サービス
ロータス入門ビデオ	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,088,600円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
15,000円×48回	ボーナス34,600円×8回
12,000円×60回	ボーナス32,800円×10回
15,200円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

All in Note

ワープロ、表計算、データベース、作図、通信と、ビジネスに役立つソフトを標準搭載、手にしたその日からすぐに活用できます。

プラン1239 All in Noteお買得基本セット TELにて

AX286N-H2(20MBハードディスク内蔵)	398.000円
UE-1F04(3.5インチシングルドライブ)	49.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	447.800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23.200円×6回
5,000円×48回	ボーナス25.800円×8回
4,000円×60回	ボーナス22.900円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン1240 All in Noteお買得基本セット TELにて

AX286N-H2(20MBハードディスク内蔵)	398.000円
UE-1F04(3.5インチシングルドライブ)	49.800円
AP-550EX(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	62.800円
UE-1C01(プリンター接続ケーブル)	9.800円
MD24FP511(モデム、2400bps、MNPクラス5)	42.800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	563.600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス28.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス26.900円×8回
5,000円×60回	ボーナス27.900円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

HARP EPSON

カー勢揃い!!

選ばないノート&ブック、

UTER FAIR

TOSHIBA

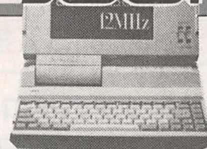
プラン1238 FM-NoteBOOK実戦ビジネスセット TELにて

FMR-50NB1-A(ノート型パソコン)	238.000円
FMPR-353G(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	138.000円
FMPR-353CG(カードシートフィーダ、カット紙の連続給紙)	40.000円
FM50N711G(プリンター接続ケーブル)	6.800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
FM-OASYS V1.1(ワープロソフト)	48.000円
B282A101(日本語MS-DOS Ver3.1)	18.000円
Microsoft Multiplan/Chart V3.1	98.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	587.200円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス26.400円×6回
8,000円×48回	ボーナス24.400円×8回
6,000円×60回	ボーナス24.900円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

PC-286 BOOK



これが、ブックの本モノ。
2FDDでなければ、ブックとは呼べない。

プラン1241 286BOOKお買得バラエティーセット TELにて

PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	258.000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69.800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18.000円
アシストワード(ワープロソフト)	9.700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9.700円
アシストカード(カード型データベース)	9.700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	385.100円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス30.700円×4回
8,000円×30回	ボーナス25.900円×5回
6,000円×36回	ボーナス27.000円×6回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン1242 286BOOK超お買得セット 40%引

PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	258.000円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンター)	198.000円
Microsoft-works(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40.000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	516.000円

特価 309,800円

11,000円×24回	ボーナス23.200円×4回
7,000円×36回	ボーナス20.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18.500円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン1243 286BOOK-H20超お買得ビジネスマンセット TELにて

PC-286BOOK-H20(16ビットCPU80C286、20MBハードディスク搭載)	378.000円
CR-3415CL(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	148.000円
EZ-note(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信など)	49.800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18.000円
倉庫番(パズルゲーム史上不朽の名作)	6.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	610.800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス33.200円×6回
8,000円×48回	ボーナス25.000円×8回
6,000円×60回	ボーナス25.400円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

PC ONE



PC初のプリンター一体型。
ワープロのように手軽で、
ワープロを超えた
才能を発揮する
パッケージPCの誕生です。

プラン1244 PC-ONEお買得基本セット TELにて

PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載、48ドット熱転写プリンタ内蔵)	298.000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	318.000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス20.800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22.700円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン1245 PC-ONEお買得ワープロセット TELにて

PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載、48ドット熱転写プリンタ内蔵)	298.000円
一太郎Ver4.3(本格ワープロソフト)	58.000円
アシストカルク(簡単表計算ソフト)	9.700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	385.700円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27.800円×4回
7,000円×36回	ボーナス19.000円×6回
4,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

FM NoteBook ブックパソコン

DynaBook ブックパソコン
Book Computer J-3100SS

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで!

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM10:00▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1285

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい 〈特価は税別〉

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

WAVE EYE PC-286

PC-386VR



32ビット80386SX搭載のハイコストパフォーマンスデスクトップパソコン。

プラン1246　386VRお買得基本セット　TELにて

PC-386VR-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	348.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	436.580円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス23.200円×5回
7,000円×36回	ボーナス23.800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21.500円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン1247　386VR超お買得ワープロセット　29%引

PC-386VR-STD(32ビットCPU386SX搭載)	348.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
CR-3415CL(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	148.000円
一太郎Ver4.3(高機能ワープロソフト)	58.000円
PS98-016-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	682.580円

特価479,800円

11,000円×36回	ボーナス30.000円×6回
8,000円×48回	ボーナス27.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス27.200円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

PC-386M

プラン1248　386Mお買得基本セット　TELにて

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328.000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	411.580円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス23.700円×5回
7,000円×36回	ボーナス24.200円×6回
5,000円×48回	ボーナス21.900円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン1249　386M超お買得セット

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ワープロソフト進呈	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	586.400円

特価419,800円

10,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
5,000円×60回	ボーナス25.300円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1250　PC-386Mお買得ビジネスセット　TELにて

PC-386M-STD(32ビットCPU80386搭載)	328.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
HG-3000PC(136桁、24ドット、超高速インクジェットプリンタ)	248.000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9.800円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9.700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9.700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9.700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
プリンタ用紙(15インチ連続用紙)100枚	2.400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	755.700円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス31.200円×6回
9,000円×48回	ボーナス26.900円×8回
7,000円×60回	ボーナス26.000円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

PC-8801MC

プラン1258　88MCお買得純正基本セット　TELにて

PC-8801MCmode12(CD-ROM搭載)	199.000円
PC-KD862S(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ内蔵)	99.800円
TN-88B(マウス)	7.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	307.600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24.800円×4回
5,000円×30回	ボーナス24.400円×5回
3,000円×36回	ボーナス28.400円×6回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン1259　88MC超お買得基本セット　33%引

PC-8801MCmode12(CD-ROM搭載)	199.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69.800円
TN-88B(マウス)	7.800円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	408.580円

特価269,000円

9,000円×24回	ボーナス23.500円×4回
7,000円×36回	ボーナス21.100円×5回
5,000円×48回	ボーナス23.800円×6回
5,900円×60回	ボーナス なし

PC-286UX

プラン1251　286UXお買得基本セット　TELにて

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	363.600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス20.900円×4回
7,000円×36回	ボーナス19.000円×5回
5,000円×48回	ボーナス22.000円×6回
5,700円×72回	ボーナス なし

プラン1252　286UX超お買得セット

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268.000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69.800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69.800円
アシストレター(ワープロソフト)	9.700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9.700円
FIDATA-BOX(カード型データベース、住所録等に便利)	32.000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	535.380円

特価375,000円

10,000円×36回	ボーナス28.000円×5回
8,000円×48回	ボーナス27.000円×6回
6,000円×60回	ボーナス22.800円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

PC-286VG



またひとつグレードアップしたエプソンのスタンダードPC

プラン1253　286VGお買得基本セット　TELにて

PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載)	268.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	356.580円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス23.700円×4回
5,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス24.300円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

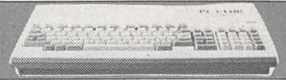
プラン1254　286VG超お買得基本セット　29%引

PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載)	268.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	96.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	517.380円

特価359,800円

8,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
6,000円×48回	ボーナス20.400円×8回
4,000円×60回	ボーナス23.400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

PC CLUB



プラン1255　PC-CLUB超お買得基本セット　TELにて

PC-286CSTD(16ビットCPU80286、FM音源搭載)	168.000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンス・オブ・ペルシャ(アクションゲーム)	8.800円
栄冠は君に(シミュレーションゲーム)	9.500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	266.200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス15.300円×3回
6,000円×24回	ボーナス21.500円×4回
3,000円×36回	ボーナス21.900円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

プラン1256　PC-CLUB簡単入門セット　TELにて

PC-286CSTD(16ビットCPU80286、FM音源搭載)	168.000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69.800円
アシストレター(ワープロソフト)	9.700円
アシストカード(カード型データベース、住所録などに便利)	9.700円
アシストアート(グラフイック作成ソフト)	9.700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9.800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9.800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	371.700円

特価259,800円

9,000円×24回	ボーナス20.800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22.700円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

A1 ST



プラン1257　FS-AISTお買得基本セット　TELにて

FS-AIST(16ビットCPU-R-800搭載)	87.800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60.000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3.000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17.000円
定価合計	150.800円

ウェーブ・アイ特価

10,900円×12回	ボーナス なし
7,500円×18回	ボーナス なし
5,700円×24回	ボーナス なし
4,000円×36回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE・EYE

X68000 EXPERT II

見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス、"SX-WINDOW"搭載。

プラン1260 X68000EXPERTII純正基本セット TELにて

CZ-603C	338.000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	422.800円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×24回	ボーナス24.700円×4回
7,000円×36回	ボーナス21.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19.300円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン1261 X68000EXPERTIIお買得基本セット TELにて

CZ-603C	338.000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
AP-550EX(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	62.800円
≠8226(プリンター接続ケーブル)	6.800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	12.800円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8.800円
サンダーブレード	9.500円
ポピュラス(神様シミュレーションゲームあなたも神になれる)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	533.700円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス19.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス19.900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22.000円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1262 X68000EXPERTIIお買得ミュージックセット TELにて

CZ-603C	338.000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
AP-850(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	92.800円
≠8226(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
MT-32(ローランドMIDI音源モジュール)	64.800円
SX-68K(MIDIインターフェースボード)	19.800円
SRS-D3K(SONY防磁型スピーカースーパーウーファーのセット)	20.800円
Music Studio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25.800円
MusicPMO-68K(MIDI楽譜作成、演奏ソフト)	28.800円
ソングライブラリ(101曲)	8.800円
XE-1AJ(サイバースティック)	23.800円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8.800円
ポピュラス(神様シミュレーションゲームあなたも神になれる)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	734.000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス28.000円×6回
11,000円×48回	ボーナス26.500円×8回
9,000円×60回	ボーナス23.700円×10回
11,200円×72回	ボーナス なし

X68000 PRO II

拡張性にすぐれたハイコストパフォーマンスマシン。

プラン1263 X68000PROII純正基本セット TELにて

CZ-653C	285.000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	369.800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス20.100円×4回
6,000円×36回	ボーナス19.600円×6回
4,000円×48回	ボーナス19.500円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン1264 X68000PROIIホビーセット TELにて

CZ-653C	285.000円
CZ-604D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、スピーカ付)	94.800円
天下統一	9.800円
ギャラガ'88(シューティングゲーム)	8.200円
クウォース	6.800円
プロテニスワールド	8.800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	427.200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス19.600円×5回
7,000円×36回	ボーナス25.800円×6回
5,000円×48回	ボーナス23.100円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン1265 X68000PROII本格アートセット TELにて

CZ-653C	285.000円
CZ-605D(TV内蔵、ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ付)	115.000円
IO-735X(136桁、高品位カラーインクジェットプリンタ)	248.000円
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
GT-1000(A7サイズフルカラーイメージスキャナ、自動読み取り機能)	79.800円
≠5220(スキャナー接続ケーブル)	7.500円
NEW-PRINTSHOPVer2.0(アートツール)	19.800円
グラフィックライブラリィVol.2(年賀状などのデータ集)	8.800円
Z'sSTAFFPRO68K(本格グラフィックソフト)	58.000円
ギャラガ'88(シューティングゲーム)	8.200円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	851.100円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス41.900円×6回
12,000円×48回	ボーナス31.300円×8回
10,000円×60回	ボーナス26.800円×10回
12,600円×72回	ボーナス なし

X68000 EXPERT

プラン1266 X68000EXPERT超お買得ホビーセット TELにて

CZ-602C-GY	358.000円
CZ-603D-GY(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台)	84.800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
SIM-CITY(シミュレーションゲーム)	9.800円
ナイトアームズ(シューティングゲーム)	9.700円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29.800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	532.880円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス35.000円×4回
7,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21.700円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン1267 X68000EXPERT超お買得アートセット TELにて

CZ-602C-GY	358.000円
CZ-603D-GY(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台)	84.800円
AP-850(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	92.800円
≠8226(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
Z'sSTAFFPRO68K(高機能グラフィック作成ツール)	58.000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーイメージスキャナー)	79.800円
≠5220(スキャナー接続ケーブル)	7.500円
SIM-CITY(シミュレーションゲーム)	9.800円
ナイトアームズ(シューティングゲーム)	9.700円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
DS-20(縦型4段、パソコンデスク、マウステーブル付)	25.500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	773.480円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29.000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25.100円×8回
7,000円×60回	ボーナス24.500円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

X68000 SUPER HD

プラン1268 X68000SUPER〔HD〕純正基本セット TELにて

CZ-623C-TN(80M、HDD内蔵)	498.000円
CZ-613D-TN(ドットピッチ0.31ミリ、超高精細度CRT)	135.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	633.000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25.600円×6回
9,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22.300円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン1269 X68000SUPER-HD本格ミュージックセット TELにて

CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498.000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135.000円
AP-850(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
≠8226(プリンタケーブル)	6.800円
CM-32L(MIDIサウンドモジュール)	69.000円
SX-68M(MIDIインターフェースボード)	19.800円
Music-PRO68K〔MIDI〕(楽譜編集、演奏ソフト)	28.800円
Music-STUDIO-PRO68K(マルチレコーディングソフト)	25.800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8.800円
ラグーン(ロールプレイングゲーム)	8.800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	909.800円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス31.900円×6回
14,000円×48回	ボーナス25.600円×8回
11,000円×60回	ボーナス26.100円×10回
13,300円×72回	ボーナス なし

プラン1270 X68000SUPER-HDお買得ビジネスセット TELにて

CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498.000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135.000円
VP-2050C(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	154.000円
≠8226(プリンタケーブル)	6.800円
Kamikaze(表計算、データベース、グラフ作成)	68.000円
Hyperword(インテリジェントワープロソフト)	39.800円
ラグーン(ロールプレイングゲーム)	8.800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25.500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	973.100円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス30.100円×6回
15,000円×48回	ボーナス27.600円×8回
12,000円×60回	ボーナス26.800円×10回
14,300円×72回	ボーナス なし

プラン1271 X68000SUPERHD本格アートセット TELにて

CZ-623C-TN(80MBハードディスク内蔵)	498.000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135.000円
AP-850(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	92.800円
≠8226(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
Z'sSTAFFPRO-68K(グラフィック作成ソフト機能)	58.000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピューターグラフィックツール)	58.000円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69.800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーイメージスキャナー)	79.800円
≠5220(スキャナー接続ケーブル)	7.500円
SIM-CITY(シミュレーションゲーム)	9.800円
ナイトアームズ(シューティングゲーム)	9.700円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2.980円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1.042.980円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス42.100円×6回
15,000円×48回	ボーナス37.000円×8回
12,000円×60回	ボーナス34.700円×10回
15,400円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで!

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM10:00▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

WAVE EYE X68000

WAVE EYE FM TOWNS

FM TOWNS 2F

使いやすさ、機能でさらにパワーアップしたTOWNS 2F

ウェーブ・アイが タウン

FM TOWNS
HYPER MEDIA
PERSONAL COMPUTER

プラン1272 TOWNS-2Fお買得基本セット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9.800円
TDF(スーパーリアルシミュレーションウォー)	8.800円
フロッピー収納ケース	2.980円
マウスパッド	1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	540.380円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス25.900円×4回
10,000円×36回	ボーナス19.800円×5回
8,000円×48回	ボーナス20.000円×6回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン1273 TOWNS-2Fお買得ミュージックセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
Music-PRO-TOWNS(コンピュータミュージックツール)	19.800円
TOWNS-SOUNDV1.1(サウンド作成ツール)	28.000円
FMT-SP101(アンプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29.800円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80.000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	692.400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
5,000円×60回	ボーナス25.300円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1274 TOWNS-2Fスタディセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
日本の歴史戦国編	7.800円
日本の歴史古代編	7.800円
日本の歴史貴族編	7.800円
日本の歴史維新編	7.800円
TOPS-CAI中学数学2次関数	9.800円
TOPS-CAI中学数学2次方程式	9.800円
NEW-HORIZON I	9.700円
NEW-HORIZON II	9.700円
TDF(スーパーリアルシミュレーションウォー)	8.800円
ウルティマトリロジーI、II、III(ロールプレイングゲーム)	12.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	609.600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25.600円×6回
7,000円×48回	ボーナス20.400円×8回
5,000円×60回	ボーナス22.400円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン1275 TOWNS-2Fお買得グラフィックセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
TOWNS-PAINTV1.1(先進のグラフィックエディタ)	38.000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80.000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
TDF(スーパーリアルシミュレーションウォー)	8.800円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25.500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	710.000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29.600円×6回
8,000円×48回	ボーナス22.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス23.000円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン1276 TOWNS-2F簡単ワープロアートセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80.000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
G5(ワープロソフト、グラフィック機能搭載)	38.000円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9.800円
インディージョーンズ/最後の聖戦(映画版アドベンチャー)	8.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25.500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	710.100円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×30回	ボーナス33.200円×5回
11,000円×36回	ボーナス23.600円×6回
8,000円×48回	ボーナス22.200円×8回
9,800円×60回	ボーナス なし

プラン1277 TOWNS-2F本格グラフィックセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP532(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT)	138.000円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディースキャナ)	79.800円
≒5220(スキャナー接続ケーブル)	7.500円
FMT-412(ビデオカード、デジタイズ、スーパーインポーズ機能)	40.000円
TOWNS-PAINTV1.1(先進のグラフィックエディタ)	38.000円
C-TRACETOWNS(3次元コンピュータグラフィックスソフトウェア)	68.000円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	96.800円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24.800円
AYA(映像が動き続ける究極のADVゲーム)	8.800円
ウルティマトリロジーI、II、III(ロールプレイングゲーム)	12.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	942.900円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス40.100円×6回
12,000円×48回	ボーナス29.900円×8回
10,000円×60回	ボーナス25.600円×10回
12,400円×72回	ボーナス なし

プラン1278 TOWNS-2Fお買得ワープロセット TELにて

FM-TOWNS-2F	378.000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89.800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30.000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20.000円
VP-1350PC(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	96.800円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24.800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FM-OASYS[FD](オアシスワープロソフト)	55.000円
広辞苑CD-ROM	28.000円
三国志II	16.800円
インディージョーンズ/最後の聖戦(映画版アドベンチャー)	8.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25.500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	796.900円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス35.000円×6回
10,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
8,000円×60回	ボーナス22.500円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

豊かな表現力がパソコンの使い方を大きく広げた。

通信 ホビー ミュージック ビジネス グラフィック

の5つの世界でお届けします。

プラン1279 TOWNS-2F家族団らんカラオケセット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
CDグラフィックスプレーヤー(CDVソフト演奏ソフト)	4,000円
カラオケ楽園(カラオケソフト、ポップス編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト、ニューミュージック編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト、ロック編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト、演歌編)	9,800円
FMT-SP101(アンプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
F-VX85(高級マイク)2本	23,200円
遥かなるオーガスタ(本格ゴルフシミュレーションゲーム)	12,800円
ラストサバイバー(3Dアクションゲーム)	9,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	636,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン1280 TOWNS-2Fハビタットセット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
ハビタットV2.1(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
COMSTARZ2424/5(2400bpsモデム、MNPクラス5)	44,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25,500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
ラストサバイバー(3Dアクションゲーム)	9,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	637,500円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン1281 TOWNS-2F本格ミュージックセット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
FMT-401(MIDIインターフェース)	35,000円
Music-PRO-TOWNS(MIDI)(楽譜作成演奏ソフト)	39,800円
MT-32(音源モジュール)	64,000円
FMT-SP101(アンプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25,500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
ラストサバイバー(3Dアクションゲーム)	9,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	754,500円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

贈るズワールド



FM TOWNS

ハードディスク20MBで多彩なニーズに応える。

プラン1282　FM-TOWNS-1H本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵)	458,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1・LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
ブライ上巻	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	698,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン1283　FM-TOWNS-1Hお買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵)	458,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1・LEVEL20)	20,000円
B276A100(日本語MS-DOSVer3.1)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
BR-2415(136桁、24ドット漢字プリンタ)	94,800円
PRINT-BOY(FC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
ブライ上巻	9,800円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	770,980円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS 2H

ハードディスク40MBとメインメモリ2MBのタウンズ最上位モデル。

ビジネスで、ゲームで、そしてサウンドで、かつてない快感を体験できる。

プラン1284　TOWNS-2H基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20,000円
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(ロールプレイングゲーム)	8,700円
TDF(スーパーリアルシミュレーションウォー)	8,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	705,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

プラン1285　TOWNS-2Hおもしろワープロアートセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20,000円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	96,800円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24,800円
B276A100(日本語MS-DOS)	18,000円
言図絵巻(ワープロとグラフィックエディタ機能)	45,000円
GT-1000(A7サイズフルカラーイメージスキャナ、自動読み取り機能)	79,800円
≒5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(ロールプレイングゲーム)	8,700円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	968,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
10,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
12,300円×72回	ボーナス なし

プラン1286　TOWNS-2H本格アートセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20,000円
IO-735X(136桁、カラーインクジェットプリンタ)	248,000円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーイメージスキャナ、自動読み取り機能)	79,800円
≒5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
Z'sTORIPHONY・Digital・Craft・TOWNS(3Dアート)	39,800円
パズニック(アクションパズルゲーム)	9,800円
三国志II	16,800円
インディージョーンズ/最後の聖戦(映画版アドベンチャー)	8,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
PC用プリンタケーブル	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,130,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス37,900円×6回
15,000円×48回	ボーナス33,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
15,000円×72回	ボーナス なし

プラン1287　TOWNS-2H本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20,000円
VP-2050PC(136桁、高品位カラー漢字プリンタ)	158,000円
VP2000CSFS(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24,800円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎(高機能ワープロソフト)	68,000円
B276A100(日本語MS-DOS)	18,000円
三国志II	16,800円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,111,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス37,900円×6回
15,000円×48回	ボーナス33,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
15,000円×72回	ボーナス なし

プラン1288　TOWNS-2H本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1-LEVEL20)	20,000円
HG-3000PC(136桁、高品位、超高速インクジェットプリンタ)	248,000円
PRINT-BOY(プリンターインターフェースボード)	24,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FM-OASYS[HD](オアシスワープロソフト)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和、新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
三国志II	16,800円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,096,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
14,000円×48回	ボーナス31,200円×8回
11,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
14,000円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで!

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM10:00▶PM9:00　電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい <特価は税別>

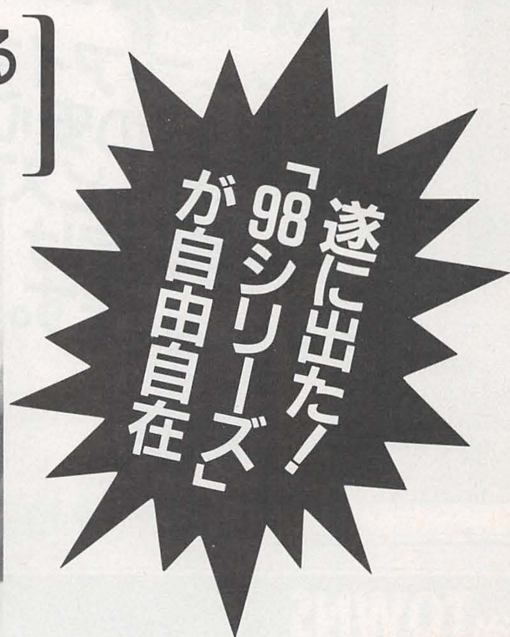
ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

'90年代はハイパーメディア!!

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ





今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業KK
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、これまでＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座であることは確かだ。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円（消費税別)。手軽な分割払では、月々わずか3,700円(15回・初回のみ5,033円消費税込み)でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」希望②郵便番号・住所(フリガナ) ③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別——以上を明記の上、

〒101-91
東京・神田局私書箱17号
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」139係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03−255−3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。万一、お気に召さない場合は、教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-17

AUTUMN FAIR 好評開催中！

テクノドライ ECCS（エックス）

マルゼンムセン

TOWNS

FMTOWNS 1Sセット
本体、ディスプレイ
テンキー付キーボード
OSソフト、1M増設
RAM
52%off
定価合計￥520,000 特価￥248,000(税別)

FMTOWNS 2Fセット
本体、ディスプレイ
テンキー付キーボード
OSソフト
31%off
定価合計￥517,800 特価￥358,000(税別)

FMTOWNS 2Hセット
40M・HDD内蔵
ディスプレイ、テンキー付
キーボード、OSソフト
28%off
定価合計￥687,800 特価￥498,000(税別)

X-68000

X68000 PROII セット
◎CZ-653C
(1M-RAM内蔵)
◎CZ-603D
(ドットピッチ0.31mm)
定価合計￥369,800
ECCS特価

X68000 EXPERTII セット
◎CZ-603C
(2M、RAM内蔵)
◎CZ-603D
(ドットピッチ0.31mm)
定価合計￥422,800
ECCS特価

X68000 SUPER HD セット
◎CZ-623C
(40M・MDD、2M:RAM内蔵)
◎CZ-613D
(ドットピッチ0.31mm
TVチューナー付)
定価合計￥633,000
ECCS特価

ブックパソコン

PC-9801NOTE/NS
(32ビット・ノート型パソコン)
CPU：80C386SX/12MHz
1FDD、1RAMドライブ
メイン640KB
特価￥298,000(税別)

PC-9801NOTE/NS20
(32ビット・HDD内蔵パソコン)
CPU：80C386SX/12MHz
1FDD、20M、HDD
メイン640KB
特価￥448,000(税別)

PC-286NOTE・F
(1.25M・RAMドライブとセット)
CPU：V30
MS-DOS 2.11内蔵
1FDD、1RAMドライブ
640KB、RAM
定価￥236,000 特価￥178,000(税別)

PC-286BOOK/STD
CPU：80C286/12MHz
2FDD、バックライト白液晶
640KB・RAM
ECCS特価

NEW PC-286CLUB
CPU：80C286/12MHz
2FDD、拡張1スロット
各種I/F内蔵
特価￥168,000(税別)

J-3100SS/02E
CPU：80C86
1FDD、20M・HDD
1MB・RAM
定価￥328,000 特価￥248,000(税別)

J-3100SS/002
CPU：80C86
2FDD
1MB：RAM
ECCS特価

J-3100GS/021
CPU：80C286/12MHz
2FDD、20M・HDD内蔵
1MB・RAM
定価￥498,000 特価￥428,000(税別)

Display

SHARP
CU-14FD
◎チルドスタンド付
◎アナログ・タイプ
◎ドットピッチ0.31mm
定価￥84,800
特価￥49,800(税別)

MITSUBISHI
XC-1498CII
◎チルドスタンド付
◎アナログ・タイプ
◎ノングレア
◎ドットピッチ0.18mm
定価￥107,800
特価￥58,000(税別)

NEC
PC-KD854N
◎チルドスタンド付
◎アナログ・タイプ
◎ドットピッチ0.39mm
定価￥84,800
特価￥55,000(税別)

Printer

CHINON
IJK-112II
◎インクジェット・プリンター
◎10インチ
◎低コスト印字
(ケーブル別)
定価￥79,800
特価￥59,800(税別)

NEW FUJI XEROX
Ablette・10
◎新デザイン
◎熱転写
◎A4サイズ
◎コピー機能付
特価￥119,800(税別)

NEC
PC-PR150VH
◎48ドット熱転写
◎10インチ
◎毛筆、ゴシック
明朝の3書体
特価￥99,800(税別)

周辺

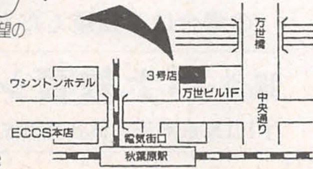
メルコ
EMJ-200MKIII
◎2M・EMS・RAM
定価￥44,800
特価￥36,800(税別)

緑電子
Little-E40MKII
◎40M・ハードディスク
◎SASI I/F付
定価￥99,800
特価￥69,800(税別)

ELECOM
DS-30
◎パソコン・デスク
定価￥12,000
特価￥9,800(税別)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

大好評!!
MAC SQUARE
TEL. 03-255-6962
千代田区外神田1の16の1
秋葉原の絶好の場所に待望の
マックスクェアオープン
寄って思わず
ニッコリの
大特価!!
Macintosh(展示モデル) Apple



お支払いは
クレジット 電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！
現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。
郵便振替
口座番号 東京６-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。
代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

ビジネスソフト・用品類も大特価
比べて下さい、早さ・便利さ・確実さ・安さ日本一
代金後払・特急・指定日・午前午後指定・夜間配達も可

新品ゲームソフト定価の20%引き(消費税不用)

本紙広告有効期限1990年12月8日まで
社員・アルバイト募集

新作&名作コーナー/全品定価の2割引き+α(送付手数料等)リストに無いソフトも扱います。発売予定日・定価は変更になることがあります。発売予定日は10月22日現在のものです

PC98シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
エアーコンバット 遊撃王2	発売中	8,800
栄冠は君に 高校野球全国大会	発売中	9,500
陽炎迷宮	発売中	8,800
機甲師団	発売中	9,500
機動戦士ガンダム クラシック	発売中	8,800
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
クォース	発売中	6,800
クォータースタッフ	発売中	9,800
サイレントメビウス	発売中	14,800
ザークレジェンド	発売中	8,200
スペースローグ	発売中	9,800
大航海時代	発売中	9,800
ディスクステーション98 創刊準備号	発売中	2,900
D～欧州蜃気楼～	発売中	12,800
D-Again 第4のユニット5	発売中	8,800
マンガ日本経済入門	発売中	12,800
バーズテール	発売中	9,800
ファンタジー4 英雄の血脈	発売中	9,800
プリンス・オブ・ペルシャ	発売中	8,800
プロミストランド	発売中	4,800
ポピュラス	発売中	9,800
マスターオブモンスターズ マップコレクション	発売中	8,800
46億年物語	発売中	9,200
大戦略3 '90	10/26	9,800
大戦略3 パワーアップキット	10/26	5,000
ランペルール	10/27	9,800
ランペルール CD付	10/27	12,800
天使たちの午後3 番外編	10/29	8,800
億万長者2	10/下	9,800
カンプグルッペ	10/下	9,800
手天童子	10/下	8,800
ダンジョンバスター・エクスプローラーズ	10/下	6,800
バルバトゥスの魔女	10/下	7,800
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	10/末	6,800
REVIEW	10/?	7,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	11/01	6,800
ぴんくショックパイレーツ2	11/01	3,800
F-15ストライクイーグル2	11/02	10,800
サーク2	11/02	8,800
黄金の羅針盤	11/09	9,800
ダーク・レイス2	11/09	7,800
ブルトン・レイ シナリオ集2	11/09	4,800
大戦略キャンペーン版 マップ集	11/15	3,600
バンド君	11/16	18,800
デ・ジャブ1	11/21	8,800
ドラゴンナイト2	11/21	7,800
ヒルズファー	11/21	8,800
MISTY6	11/22	5,000
満開電飾	11/23	7,800
ドラゴンウォーズ	11/30	9,800
アクティ	11/上	9,800
ザ・スーパーラスベガス2	11/上	12,800
X・na(キサナ)	11/中	6,800
今日もキャンパス花乱満 修学旅行編	11/中	6,800
ブリッツクリーク	11/中	4,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
イルミナ!	11/下	6,800
AI囲碁3 定石集	11/下	10,000
AVギャルシリーズNo.1	11/下	7,800
AVギャルシリーズNo.2	11/下	7,800
クエスト・フォア・グローリー	11/下	9,800
ジェーン	11/下	7,800
Span of Dream	11/下	12,800
Span of Dream(マウス付)	11/下	16,800
ドラゴン航海記 ナビチューン	11/下	8,800
ニコル	11/下	7,800
バンドくん	11/下	11,800
Pansy(仮称)	11/下	12,000
BEAST	11/下	6,800
プランマーカー	11/下	6,800
プロの碁3	11/下	9,800
星の砂物語	11/下	6,800
麻雀悟空 天竺への道	11/下	9,800
YOKO	11/下	7,800
即戦力の定石星・ミミ編	12/01	9,800
マンホール(THE MANHOLE)	12/01	9,700
ファーストクイーン2	12/08	8,800
ディスクステーション98 創刊号	12/12	3,980
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
デ・ジャブ2	12/21	8,800
アマランス	12/上	8,800
レッドストームライジング	12/上	10,800
ACTOR98	12/中	36,000
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
A3 A列車で行こう3	12/中	12,800
大戦略3 '90 マップコレクション	12/中	5,000
マスターオブモンスターズ2	12/中	8,800
アルシャーク	12/下	9,800
X指定	12/下	6,800
機動戦士ガンダム デザート	12/中	9,800
ジョシュア	12/下	9,800
スターグライダー2	12/下	9,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	12/下	9,800
BURAI下巻 完結編	12/下	9,800
ポッキー2	12/下	7,800

PC88シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
ウィザードリィ5	発売中	12,800
ウルティマ5 VA	発売中	9,800
F-15 ストライクイーグル	発売中	7,800
エメラルドドラゴン	発売中	8,800
ガンシップ	発売中	10,800
キャロル	発売中	7,800
銀河英雄伝説+SET	発売中	11,600
サーク2	発売中	8,800
三国志2	発売中	14,800
シュバルツシルト2	発売中	9,800
ソーサリアン	発売中	9,800
大航海時代	発売中	9,800
ティルナノーグ	発売中	8,800
トンネルズ&トロールズ	発売中	9,800
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
プールオブレイディアンス	発売中	9,800
フライトシュミレーター	10/20	1,980
ワールドゴルフ3	10/26	8,800
天使たちの午後3 番外編	10/29	8,800
手天童子	10/下	8,800
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	10/末	6,800
ピュア2	10/?	未定
REVIEW	10/?	7,800
提督の決断	11/08	14,800
提督の決断 CD付	11/08	17,200
ファンタジー4 英雄の血脈	11/09	9,800
ランス2	11/15	6,800
MISTY6	11/22	5,000
やじ馬ペナントレース2	11/上	9,800
イルミナ!	11/下	6,800
グラムキャッツ	11/下	7,800
ジーザス EPISODE2	11/下	未定
星の砂物語	11/下	6,800
ミラーズ(要CD-ROM)	11/下	9,800
YOKO	11/下	7,800
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
ドラゴンナイト2	12/20	7,800
信長の野望 武将風雲録	12/中	9,800
信長の野望 武将風雲録 CD付	12/中	12,800
X指定	12/下	6,800
ソープランドPART2	12/下	7,800
ブロンティス	12/下	未定
ポッキー2	12/下	7,800
銀河英雄伝説2	12/?	9,800
TOKYOアフターファイブ	12/?	8,800

X68000

ソフト名	発売予定日	定価
アンデッドライン 幻獣鬼	発売中	7,800
エアーコンバット 遊撃士2	発売中	8,800
FZ戦記 AXIS	発売中	8,800
ガンシップ	発売中	11,800
機甲師団	発売中	9,500
ジェミニウイング	発売中	8,800
ストロベリー大戦略	発売中	6,800
提督の決断	発売中	14,800
プールオブレイディアンス XIt	発売中	9,800
プロミストランド	発売中	4,800
ポピュラス	発売中	9,800
闇の血族 下巻	発売中	8,800
ラグーン	発売中	8,800
ワールドコート	発売中	8,800
メルヘンパラダイス	10/21	6,800
NAIOUS(ナイアス)	10/26	8,700
銀河英雄伝説2	10/30	9,800
天使たちの午後3 番外編	10/31	8,800
ドラゴンナイト	10/31	6,800
エクスタリアン	10/下	6,800
リップスティックアドベンチャー2	10/下	6,800
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	10/末	6,800
ピアス	10/?	6,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	11/01	6,800
ダイナマイトデューク	11/17	8,800
スペースローグ	11/22	9,800
MISTY6	11/22	5,000
FOXY	11/30	6,800
ザ・スーパーラスベガス2	11/上	12,800
世界でいちばん君が好き	11/上	5,800
麻雀悟空 天竺への道	11/上	9,800
晴れのちおおさわぎ	11/中	5,800
RYU～哭きの竜より～	11/中	11,600
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
AVギャルシリーズNo.1	11/下	7,800
AVギャルシリーズNo.2	11/下	7,800
ジェーン	11/下	7,800
ニコル	11/下	7,800
BEAST	11/下	6,800
プランマーカー	11/下	6,800
ブルトン・レイ	11/下	8,800
ホーリークエスト	11/下	8,800
星の砂物語	11/下	6,800
ソル・フィース	11/中	8,800
D～欧州蜃気楼～	12/07	12,800
イメージファイト	12/14	9,700
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
リングマスター2	12/14	8,800
栄冠は君に	12/上	9,500
ラプラスの魔	12/上	7,800
ワールドスタジアム	12/上	8,800
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
アトミックロボキッド	12/下	8,800
エメラルドドラゴン	12/下	8,800
ザークレジェンド	12/下	8,800
シュヴァルツシルト	12/下	12,800
ジョシュア	12/下	9,800
大航海時代	12/下	9,800
大航海時代 CD付	12/下	12,200
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	12/下	9,800
ポピュラス	発売中	12,800
ライザンバー	発売中	8,800
ROUGE 真夏の口紅	10/30	6,800
バブルボブル	10/31	9,800
囲碁道場破り	10/下	7,800
Ultima Trilogy1-2-3	10/下	12,800
闇の血族 上巻	10/下	9,800
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	10/末	6,800
ラストサバイバー	11/02	9,800
MISTY6	11/22	5,000
イメージファイト	11/30	9,800
麻雀悟空 天竺への道	11/上	9,800
トンネルズ&トロールズ	11/中	9,800
おかしなマザーグース	11/下	9,800
大航海時代	11/下	11,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	11/下	9,800
バルーサの復讐	11/下	8,800
ピアス	11/下	6,800
闇の血族 下巻	11/下	9,800
ザック・マクラッケン	11/末	8,800
ドラッケン	11/末	未定
ギャラクシーフォース2	12/07	9,800
機甲師団	12/上	9,500
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	12/上	8,800
バンド君	12/下	18,800

FM TOWNS

ソフト名	発売予定日	定価
AYA	発売中	8,800
エイトレイクス ゴルフクラブ	発売中	5,800
ガンシップ	発売中	11,800
スペースローグ	発売中	9,800
D-Again 第4のユニット5	発売中	8,800
プロ野球ファミリースタジアム'90ペナント	発売中	7,800

MSX・MSX_2・MSX_2+

ソフト名	発売予定日	定価
銀河英雄伝説+SET	発売中	11,600
サーク	発売中	8,800
シュヴァルツシルト2	発売中	9,800
ソリッドスネイク(メタルギア2)	発売中	7,800
大航海時代 DISK	発売中	9,800
大航海時代 ROM+CD	発売中	14,200
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
ファミクルパロディック2	発売中	6,800
魔導物語1-2-3	発売中	8,800
ランダーの冒険3	発売中	7,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
ロードス島戦記 福神漬	発売中	3,800
フライトシュミレーター	10/20	1,980
ピアス	10/24	6,800
私鉄沿線殺人事件 夜の天使達	10/下	8,800
宇宙翔けるビジネスマン	10/末	6,800
MIDIサウルス V1.00 ST	10/末	19,800
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	10/末	6,800
スーパーピンクソックス	10/?	4,800
はっちゃけあやよさん2	10/?	3,800
ディスクステーション19号 12月号	11/08	1,940
MISTY6	11/22	5,000
F-1道中記	11/27	6,800
ピーチアップ7号	11/27	3,800
ナイスミディパック MIDIRA・A	11/中	47,500
ナイスミディパック MIDIRA・B	11/中	38,000
ナイスミディパック MIDIRA・C	11/中	88,800
エクスタリアン	11/下	6,800
エメラルドドラゴン	11/下	未定
サーク2	11/下	8,800
天使たちの午後3 番外編	11/下	8,800
星の砂物語	11/下	6,800
クォータースタッフ	11/?	9,800
電脳学園3 トップをねらえ	11/?	8,800
ランペルール	11/?	9,800
ディスクステーション20号 90年1月号	12/08	1,940
SEED OF DRAGON(turbo R)	12/上	8,800
FRAY	12/上	7,800
FRAY(turbo R)	12/上	7,800
X・na(キサナ)	12/下	6,800
銀河英雄伝説2	12/下	9,800
ティルナノーグ	12/下	8,800
ハットリス	12/下	6,800
ランス2	12/末	6,800
TOKYOアフターファイブ	12/?	8,800

アダルトコーナー/全品定価の2割引き+α(送付手数料等) ☆は発売中、数字は発売予定日

ソフト名	定価	98	88	X68	MSX	TOWN
OUTSIDE STORY美少女写真館番外	3,800	☆	☆		☆	
あかずきんちゃん	4,800	☆				
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	6,800	11-01	11-下	11-01	11-中	12-下
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	6,800	11-下	11-下	11-下	11-下	12-下
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	6,800	12-中	12-中	12-中	12-中	12-中
アソコの幸福	12,800	☆				
あぶないてんぐ伝説	6,800	☆	☆	☆	☆	
イミテーションは愛せない	6,800	☆	☆	☆	☆	
イルミナ!	6,800	11-下	11-下	01-下	01-下	
イントウルーダ	6,800		☆		☆	
ウエディングラプソディー	6,800	☆	☆		☆	
ウォーターフロントアドベンチャー	3,800	☆	☆			
うろつき童子	6,800	☆	☆	☆	☆	
AVギャルシリーズNo.1	7,800	11-下		11-下		
AVギャルシリーズNo.2	7,800	11-下		11-下		
AVギャルシリーズNo.3	7,800	12-下		12-下		
AVギャルシリーズNo.4	7,800	12-下		12-下		
X指定	6,800	12-上	12-下		01-上	
エクスタリアン	6,800	☆	☆	10-下	11-下	
おとめ・ぱーてぃ	7,800	☆	☆			
帰り道は危険がいっぱい	7,800	☆	☆	☆		
カオスエンジェルズ	7,800	☆				
ガールズパラダイス	7,800	☆	☆	☆	☆	
きゃんきゃんバニー	5,800	☆	☆	☆		
きゃんきゃんバニー スペリオール	6,800	☆	☆	☆	☆	
きょうこ・くみこ・のりこ	各7,800	☆	☆	☆	☆	
X・na(キサナ)	6,800	11-中	10-20	01-下	12-下	
クリスタルドリーム	7,800	☆	☆			
クリスタルドリーム2 魔王の幻影	7,800	☆	☆			
クレセントムーンがある	5,800	☆	☆VA	☆	☆	
グラムキャッツ	7,800	☆	11-下	☆		
殺しのドレス2	6,800	☆	☆		☆	
ごくらく天国 おめみえの巻	7,800	☆	☆			
シェナン・ドラゴン	6,800		☆		☆	
ジェーン	7,800	11-下		11-下		
私鉄沿線殺人事件 夜の天使達	8,800	☆	☆	☆	10-下	
雀ボーグすずめ	7,800	☆	☆		☆	
スーパーピンクソックス	4,800				10-?	
スクールうぉーず	6,800	☆	☆			
ストロベリー大戦略	6,800	☆		10-下		
スロープ	7,800	☆	☆			
セーラー服戦士フェリス	6,800	☆	☆		☆	
世界でいちばん君が好き	5,800	☆	11-上			
せまってみたい	6,800	☆	☆		☆	
せろり	7,800	☆				
ソープランドPART2	7,800		12-下			
宇宙翔けるビジネスマン	6,800	☆	10-?	☆	10-下	10-?
ダンジョンバスター エクスプローラーズ	6,800	☆	☆			
テレホンクラブストーリーSP	7,800	☆			☆	
天使たちの午後3	8,800	☆		☆		
天使たちの午後3 番外編	8,800	10-29	10-29	11-上	11-下	
D.P.S	5,800	☆	☆	☆		
D.P.S SG	6,800	☆	☆VA	☆	☆	☆
デザート	6,800	☆	☆			
DE・JA	6,800	☆	☆		☆	
電脳学園	8,800	☆			☆	
電脳学園2 ハイウェイバスター	8,800	☆	☆		☆	
電脳学園3 トップをねらえ	8,800	☆	未定	12-下	11-?	
TOKYOアフターファイブ	8,800	12-?	12-?	12-?	12-?	
闘神都市	未定	未定				
ときめきSESIL	7,800		☆			
ときめきチェリーボックス	6,800			☆		
トリロジー九鬼妖華真伝	6,800	☆	☆		☆	
トワイライトゾーン3 長くて甘い夜	7,800	☆	☆	☆	☆	
トワイライトゾーン4	7,800	☆	☆	☆	☆	
ドキドキカードリーグ	5,800	☆	☆	☆	☆	
ドラゴンナイト	6,800	☆	☆	10-31	☆	
ドラゴンナイト2	7,800	11-21	12-20			
ニコル	7,800	11-下		11-下		
はっちゃけあやよさん	3,800	☆	☆	☆	☆	
はっちゃけあやよさん2	3,800	☆	☆		10-?	
花札天国	3,800			☆		
晴れのちおおさわぎ	5,800	☆	☆	11-下	☆	
バーミリオン	6,800	☆	☆			
パペットショー	4,000	☆	☆	☆	☆	
BEAST(ビースト)	6,800	11-下		11-下		
ピュア	6,800	☆	☆			
ピュア2	未定	10-?	10-?			
ピーチアップ6号	3,800				☆	
ピーチアップ7号	3,800				11-27	
ピアス	6,800	☆	☆	10-24	10-24	10-30
ピンキーポンキー1～3	各5,800	☆	☆	☆	☆	
ピンクソックス1・2	各2,800	☆			☆	
ピンクソックス3	2,800	未定			☆	
ぴんくショックパイレーツ2	3,800	11-01				
ファーラの時結界	8,800		10-12			
ファンデーション	6,800	☆	☆			
FOXY	6,800	☆	☆	11-30	☆	
フルーツカクテル1・2	各3,800		☆			
プランマーカー	6,800	11-下		11-下		
ぷりんぐあっぷ	9,800	☆				
ブルーウインド	7,800	☆	☆	☆	☆	
ブルームーンストーリー	6,800	☆	☆			
プライベート・スクール	6,800	☆	☆		☆	
プリプリキューピット ブロッコリーな気持ち	未定	未定				
プリンセスはストリートガール	6,800	☆	☆	☆	☆	
ペロンチョ身体検査	6,800	☆	☆		☆	
星の砂物語	6,800	11-下	11-下	11-下	11-下	
煩悩予備校	7,800	☆				
ポッキー	7,800	☆	☆		☆	
ポッキー2	7,800	12-下	12-下		12-下	
麻雀刺客	9,700				☆	
毎日がえっち	7,200	☆				
満開電飾	7,800	11-23				
メルヘンパラダイス	6,800	☆	☆	10-21	☆	
やりたい放題2	6,800	☆	☆	☆	☆	
やりたい放題3 アズ・ユー・ライク	6,800	10-末	10-末	10-末	10-末	10-末
UNION(ユニオン)	6,800	01-下		01-下		
妖獣クラブ	6,800			☆		
YOKO	7,800	11-下	11-下			
楽園の招待状	6,800	☆				
ランス	6,800	☆	☆	☆	☆	☆
ランス2	6,800	☆	☆VA	☆	☆	12-末
リップスティックADV	6,800	☆	☆	☆		
リップスティックADV2	6,800	☆	☆		10-下	
リガルード	7,800	☆				
ROUGE 真夏の口紅	6,800	☆	☆	☆	10-中	10-30
レイ・ガン	6,800	☆	☆		10-中	
REVIEW	7,800	10-?	10-?			

新品ゲームソフトの送付手数料

定価5,001円以上の商品1本につき	500円
定価5,000円以下の商品1本につき	800円
北海道・沖縄及び離島への送付1本につき	800円

予約割引

発売日より10日以上前にご注文していただくと、予約商品1本につき100円商品合計額より割引きます。

後払手数料

料金着払い手数料1本につき	500円
夜間・配達日指定料1回につき	500円
特急手配扱い料1回につき	800円

中古ソフトコーナー

下記以外にも在庫5,000本以上あります。売価は送料・消費税・後払手数料を含む代金後払価格です、電話での注文のみ受付けます。

● PC98シリーズ ●	
アークス	¥4,500
エグザイル	¥4,500
エグザイル2	¥4,600
クレアスター	¥5,400
大海令	¥6,400
信長の野望 戦国群雄伝	¥5,600
ハイドライド3	¥4,200
ファンタジー3	¥5,400
ローグ・アライアンス	¥5,400
ミッドガルツ	¥5,000
リップスティックADV2	¥4,300
ミスティ2	¥3,200
● PC88シリーズ ●	
アンジェラス	¥3,400
ガンダーラ	¥3,400
サイキックウォー	¥4,800
ソーサリアン(本体)	¥5,200
ソーサリアンシナリオ1～3+ユーティリティセット	¥6,000
抜忍伝説	¥5,000
信長の野望 全国版	¥4,200
マイトアンドマジック2	¥4,800
● X68000 ●	
プロダクションマネージャー	¥5,200
プリントショップ PRO-68K	¥11,000
ヴァリス2	¥6,000
ザ・スーパーラスベガス	¥7,000
ジャックニコラウス・チャンピオンシップゴルフ	¥5,000
フラッピー2	¥5,900
● MSX ●	
キングコング2	¥3,200
アークス2	¥3,200
ジンギスカン	¥5,500
アッシュギーネ	¥3,200
時空の花嫁	¥4,200
スーパーレイドック	¥3,200
天国よいとこ	¥3,200
魔神宮	¥4,200
ドラゴンスレイヤー4	¥3,200
コナミ ゲームコレクション1～2セット	¥4,600
ピーチアップ 創刊号	¥2,500
激突ペナントレース・ハイドライド2・虚空の牙城 3本セット	¥4,600
● FM TOWNS ●	
システムソフトウェア	¥10,000
日本語 MS-DOS	¥10,000
TOWNS PAINT	¥19,800
ミスティー	¥5,100
インビテーション	¥6,000
遥かなるオーガスタ	¥8,400

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

買いたい方に(販売方法)

必要なソフトがお決まりであれば、お電話ください。在庫を調査いたします。価格は送料込みです。また、中古ソフトリストをご希望の方は、お持ちの機種・メディア・62円切手・御住所を同封の上、小社にお送りください。なお、リスト製作中の場合は、発送が遅れます。必ず発送しますので気長にお待ちください。

■アーク通販なら……

- 安全 全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
- 便利 休みなしで応対。平日朝10時～夜8時。土・日・祝 午後1時～7時。
- 早い 大手パソコンショップ・流通会社・メーカとタイアップ 在庫50万本以上。
- 正確 顧客住所・製品情報をコンピューターでリアルタイム処理。
- 安い 後払いでも合計額に1商品につき500円をプラスするだけ。

■お好みの方法でお求め下さい。

(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6～8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10～12日

後払

4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日●(500円)
5. 新作を発表後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2～3日|●(500円)+800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)+500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6～8時に配達●(500円)+500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

中古ソフト3,000本・ゲームソフト全品2割引き。
用品類も特価もしくは全品2割引き。ご来店下さい。

(店内写真)

JR高槻駅北口歩1分 第1勧銀宝くじ売り場向い
ミドリビル2階
西武百貨店
JR高槻
至大阪20分 松坂屋 至京都20分

営業時間:PM1:00～PM7:00 年中無休

- ●現金書留 下記住所 アーク(株)通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

ARK
アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

MSXパソコン通信局 THE LINKS 情報

～この冬お楽しみの「ゲームバトル」開催～

この冬，ザ・リンクスネットワークでは，「ゲームバトル」と題し'90～'91キャンペーンを開催します。MSXのゲーム・プログラムをなんと600タイトル！その他，ネットワークゲームも用意していますので，MSXのソフト・コレクションを充実しようと希望するかたは，ぜひこの機会を見逃さないでください。では，今回キャンペーン中のゲームバトルについて説明しましょう。

■ゲームバトルの特典

（その1）は，なんといっても"打ち込み無用"という手間いらずの，時間の短縮。

（その2）は，ゲーム数の多さ。その数はMSXソフト・プログラム600本のソフト・ライブラリーが揃う。

（その3）は，価格も安く簡単に入手できる。大きくわけて，以上，三つの特典があります。

■ゲームバトルの種類

メーカーソフト［100タイトル］
………………480円より
ユーザーソフト［600タイトル］
………………アクセス料
ネットワークゲーム………400円
ネットワークRPG
………………アクセス料

※スタート1990年12月20日，1991年1月10日まで。

■MSXソフトの主なプログラム名

◆究極のハイテクニック・コーナー

マシン語モニター／ディスアセンブラ／MOKO／MOKOII／V-KEEP SYSTEM／SCROLL WINDOW／ENVELOPE MAKER／CHORUS

◆BM特選プログラム・コーナー

THE WATCH PANIC／REFRECTION BEAM／KUNFU CHAN／BALLON／いってくる／はらペコたこ次郎／やまのカラス／では，花でも植えようかな／オバケくん／ORDDERS 5／PASE&POLL／FACE／スーパーボーリング／BALL&HOLE／弥姫絵の剣

◆BMデラックス特選プログラム・コーナー

【追いかけ】
怪しい迷路mager／PAC-NAM／Dlvision-二つに分けられた人間／ゴースト・ハンター／ICE CARRIER／移植版 道路RUNNER／移植版 きのこ狩り／森の家／ラッキーペッパー／PAC LAPPY／JUNP！／移植版CANDLE

【アクション】
つぐ美ちゃんのDEMPAでPANIC！／スケバン記者／脱走～宇宙編～／ZACK'N HOP／MAX WAX／たこをあげましょホイサッサ／マッドファイアーロード／スーパーヘリ／マカラニほうれんそう（ニワトリおばさんの訪問編）／移植版SLEEP STER／ATTACK LINE／饅頭合戦／メッチョ／およねこブニャン／移植版MINOMUSHI KUN LAND／たかしくん／MILK TANK

【シューティング&スポーツ】
FIRE！／SEAATTACKER～go to the seaman～／移植版 拳法／快感Golf-3

【思考型】
ふうせん／BALUM君SPECIAL／LOOK for GOLD／移植版CARRYINGFRUITS／移植版ROCKER／本格四人麻雀／7ならべ

【AVG&RPG】
SHRINE／THE DORA

GON／DISK ADVENTURE
【実用】
気候GRP／MUSIC EDITOR／SMごっこ
◆MSX2・コーナー
MSX2の主なコマンドやステートメント／PEAマン「Sledgehammer」の巻／Green Wool／ロボットが宇宙で敵をやっつけるゲーム／……etc etcなど全600本

■THE LINKSネットワークでアクセスしよう！

THE LINKSネットワークは，MSX，MSX2などのMSXパソコン専用のパソコン通信ネットワークであり，つまり，MSXのゲームが満載されたネットワークでもあるわけです。ですから，先に連記したMSXのソフトプログラムや，他の「ゲームバトル」メニューを入手するには，まず，THE LINKSにアクセスしなければなりません。

■NGAII(THE LINKS専用モデム)で，手軽にアクセス！

ザ・リンクスにアクセスするためには，モデムが必要です。ザ・リンクス専用のモデム「ネットワークゲームアダプターII(NGA II：NT300)」をMSXパソコンのカートリッジ・スロットに装着することで，手軽にアクセスできます。〈写真1〉



《写真1》NGAII

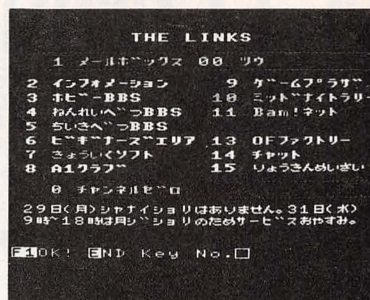
■THE LINKSネットワーク会員になって「ゲームバトル」スタート！

THE LINKSネットワークでアクセスするには，THE LINKSの会員になる必要があります。今なら，3,000円(月間基本料金500円の6カ月分)の基本料金だけで入会でき，さらに，入会金と年会費をサービスの上，毎月100名様にTHE LINKS専用モデム(NGAII)をプレゼントします。THE LINKSネットワーク会員になると，「ゲームバトル」の四つの種類(メーカーソフト100タイトル／ユーザーソフト600タイトル／ネットワークゲーム／ネットワークRPG)がそれぞれ購入できます。そして，いよいよゲームバトル開始です。あなたも，MSXゲームプログラム600タイトルに挑戦してください。

※THE LINKS会員を希望される方は，下記の住所に入会申し込み資料を請求してください。

■THE LINKSネットワークにはいろんなメニューが満載！

THE LINKSネットワークには，その他，MSXパソコンのグラフィック機能を生かしたいろんなサービスメニューを用意しています。そのメニュータイトルを紹介しておきましょう。〈写真2〉



《写真2》メニュー画面

●チャンネルゼロ
●メールボックス
●会員プロフィール
●BBS(電子掲示板)
●チャット
●フリーマーケット
●ビギナーズエリア
●きょういくソフト
●ゲームプラザ
●ミッドナイトラリー
●Bamネット
●OFファクトリー
●りょうきんめいさい

以上のサービスメニューは，京都のホストコンピュータを通じて，全国の会員の皆様に送られます。

全国各地にはアクセスポイントがあり，THE LINKSホストコンピューターとあなたのパソコンを結ぶ中継ポイントとなっています。

THE LINKSでは，札幌，仙台，東京，名古屋，京都，大阪，広島，高松，福岡の9カ所，12ポイントへアクセスが可能です。

というわけで，この冬は，THE LINKSにアクセスしてゲームバトルしてみましょう!!

◎資料請求先
〒604 京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
日本テレネット㈱
「マイコンBASICマガジン」係
◎問い合わせ先
☎0120-251-063

FM TOWNSオーナーズCARDプレゼント中！　●TOWNSドリームキッドサービス！

今、パソコンのイシダで買うとFM TOWNSユーザーに良い事がいっぱい！

FM TOWNSモデル2F大特価祭り！

TOWNS2F特別企画Set

1.モデル2F	⊗378,000円
2.ディスプレイ	⊗89,800円
3.テンキー付キーボード	⊗30,000円
4.基本システム	⊗20,000円
5.MS-DOS	⊗18,000円
合　計	⊗535,800円

アシストワード
アシストカルク
アシストアート
ゲームSOFT
5本
サービス！

398,000円

激安FMTOWNSモデル2Set

※FM-TOWNSモデル2	⊗398,000円
※ディスプレイFM-DP531	⊗89,800円
※キーボードFMT-KB101	⊗20,000円
※基本システム	⊗20,000円
合　計	⊗527,800円

OPEN記念
¥279,800

パソコンのイシダの
パソコン用ドリームキッド付

高性能ワープロ(OASYS)&表計算(アシストカルク)のFUJITSUのパソコンTOWNS2FSet

※FM-TOWNSモデル2F	⊗378,000円
※カラーCRT、FMT-DP531	⊗89,800円
※キーボード(テンキー付)KB105/205	⊗30,000円
※TOWNSシステムソフトウェア	⊗20,000円
※ワープロSOFT、OASYSren1.0	⊗58,000円
※日本語MS-DOSren3.0	⊗18,000円
※表計算SOFT、アシストカルク	⊗9,700円
※136桁漢字プリンターPR-40T	⊗120,000円
※プリンターケーブルFM60-711	⊗6,800円
合　計	⊗730,300円

イシダ特別限定Set
本物お買得品です。 **¥469,000**

教育SetTOWNSモデル2Fセット

※英語学習を完全カバー
ニューホライズンのヒヤリング学習セット

※FM-TOWNSモデル2F	⊗378,000円
※カラーCRT、FMT-DP531	⊗89,800円
※キーボード(テンキー付)KB105/205	⊗30,000円
※TOWNSシステムソフトウェア	⊗20,000円
※教育SOFT(英語)	⊗19,400円
合　計	⊗537,200円

イシダ特別限定set
ドリームキッドサービス！ **¥328,000**

他※数学セット※英和、和英辞典セット
※日本の歴史セットなどもあります。

FUJITSUパソコンFM-TOWNS アミューズメントSet アミューズメントの世界(32ビット)

※FM-TOWNSモデル2F	⊗378,000円
※カラーCRT、FMT-DP531	⊗89,800円
※キーボード(テンキー付)KB105/205	⊗30,000円
※TOWNSシステムソフトウェア	⊗20,000円
※OPEN記念　合　計	⊗517,800円

¥399,800 限定5Set
右の18種類SOFT
全てマスターサービス！

アミーズメントSOFT

※エイトレイクスG-C	⊗5,800円
※T.D.F	⊗8,800円
※The Manhole	⊗8,800円
※AYA	⊗8,800円
※シムシティ	⊗8,800円
※インディ・ジョーンズ	⊗8,800円
※プロ野球ファミリースタジアム'90	⊗7,800円
※ガンシップ	⊗11,800円
※三国志II	⊗16,800円
※提督の決断	⊗16,800円
※ドラゴンスレーヤーVI	⊗8,700円
※ポピュラス	⊗12,800円
※ハイパープラネット	⊗12,800円
※スペースローブ	⊗9,800円
※オペレーションウルフ	⊗9,800円
※ターボアウトラン	⊗9,800円
※ダンジョンマスター	⊗8,800円
※D-Again	⊗8,800円

TOWNS売れ節に人気SOFT

その他のFM-TOWNS魅力のset

1.角川類語新辞典CD-ROMセット	¥299,800
2.現代用語の基礎知識CD-ROMセット	¥299,800
3.広辞苑CD-ROMセット	¥299,800
4.CD辞典検索パッケージセット	¥299,800
5.ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROMセット	¥299,800

¥299,800でFMTOWNS2F上記set
台数に限りがあります。品切れの際はご容赦下さい。

FMTOWNS モッキンバードミラクル2Hset

※FM-TOWNSモデル2	⊗398,000円
※ディスプレィ、FMT-DP531	⊗89,800円
※キーボード、FMT-KB101	⊗20,000円
※基本システム	⊗20,000円
※モッキンバード40M/BHD	⊗180,000円
※SCSI、I/Fカード	⊗30,000円
合　計	⊗737,800円

OPEN記念 **¥498,000**

下記のSOFTをプレゼント
①日本語ワープロ、OASYSver1.0
②アシストカルク
③アシストアート
④日本語MOS-DOS
⑤ゲームSOFT2本

TOWNSモデル1でバードウォッチングを！
そして実務も兼ねたset **¥238,000**
(日本の野鳥、アジストワード、アシストカルク、MS-DOS、本体、ディスプレイ、キーボードシステムSOFT)

続々登場TOWNS用周辺機器予約受付中！

●HYPER・MEMORY、HM-01T
1MB⊗32,800円OPEN特価 **29,800円**

●HYPER・MEMORY、HM-02T
2MB⊗59,800円OPEN特価 **53,800円**

●CITYRITER 136桁プリンタ
PR-35T(カラー)⊗98,000円OPEN特価 **84,800円**
PR-30T(モノクロ)⊗89,000円OPEN特価 **79,800円**
PR-302T(カットシートフィーダ)⊗23,000円→ **20,000円**

ワープロは富士通のOASYSをお勧めします。

				開封品に付き特別特価
※オアシス30LXII	⊗188,000円	イシダ特価	168,000円→	148,000円
※オアシス30MX	⊗148,000円	イシダ特価	138,000円→	110,000円
※オアシス30AX	⊗228,000円	イシダ特価	168,000円→	138,000円
※オアシス30SX	⊗218,000円	イシダ特価	178,000円→	148,000円
※オアシス30AD	⊗158,000円	イシダ特価	138,000円→	115,000円

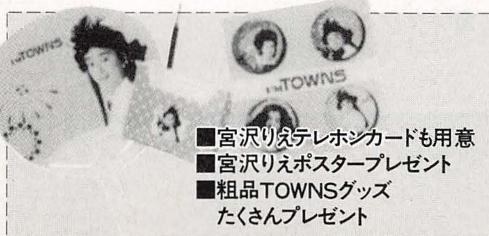
☞これ！と思ったワープロ！ヌ欲しかったワープロ等！なんでも…まず、お電話下さい。

FMRシリーズ
見積大歓迎！
(0154)22-4408
担当 佐藤迄
FM-LAB釧路店長

■営業時間/AM10:00～PM7:00 ■定休日/毎週火曜日(全店)

— パソコンのイシダ —
パソコンのイシダ 札幌
FUJITSU SHOP
FM-LAB 札幌
電話(011)241－4608
FAX(011)241－4408
札幌市中央区南2条西1丁目7番地(壱丁目ビル3F)
本社：釧路市堀川町2番32号
電話(0154)25－6168
FAX(0154)25－6173

お問合せは！



■宮沢りえテレホンカードも用意
■宮沢りえポスタープレゼント
■粗品TOWNSグッズ
たくさんプレゼント

— パソコンのイシダ —
FUJITSU SHOP
FM-LAB 釧路
電話 (0154) 22－4408
FAX (0154) 22－4476
釧路市旭町30番12号 (尾崎ビル1F)
帯広店：帯広市南2条西11丁目9番 野村ビル6F
電話 (0155) 23－1050
(0155) 23－0578

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古パソコンの高価買い取り実施中！下取り交換も大歓迎！

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします。

※箱や付属品が足りないソフトは買い取りをお断りさせていただくことがあります。

中古ソフト高価買い取り期間中!!

パソコン用ゲームソフト・ビジネスソフト、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等ゲームソフト

買い取り代金は即、現金でお支払いいたします!

ゲームソフト下取り・交換フェアー

あなたが欲しい新品ソフト

基本的な交換システム

中古ソフト 30ポイント以上で 定価￥ 7,000以下の新品ソフトに交換できます。
中古ソフト 36ポイント以上で 定価￥ 8,000以下の新品ソフトに交換できます。
中古ソフト 40ポイント以上で 定価￥ 9,000以下の新品ソフトに交換できます。
中古ソフト 44ポイント以上で 定価￥10,000以下の新品ソフトに交換できます。
中古ソフト 64ポイント以上で 定価￥15,000以下の新品ソフトに交換できます。

〈あなたがお持ちの中古ゲームソフト〉➡ポイント

PC-9801用ソフト
X68000用ソフト
FMタウンズ用ソフト
➡ 1本につき 5ポイント

PC8801(SR以降)用ソフト
MSX2用専用ソフト
➡ 1本につき 4ポイント

※注意
左記ソフトは、付属品がすべて揃っているものに限ります。
左記ソフトは、新品の時に定価が￥3,500以上だったものに限ります。
左記ソフトは、ディスク版またはカートリッジ、CD-ROM版などに限り、カセットテープのソフトは無効です。
左記ソフトは市販の商品に限りますので、自作のものや、「タケル」による販売商品は無効になります。
左記ソフトは、故障していないものに限ります。

新品ゲームソフト定価表(参考)

PC9801シリーズ用新品ソフト

B.P.S.	テトリス	￥ 6,800
エニックス	手天童子	￥ 8,800
エニックス	46億年物語	￥ 9,200
T&Eソフト	遙かなるオーガスタ	￥12,800
イマジニア	ポピュラス	￥ 9,800
イマジニア	シム・シティ	￥ 9,800
ゼネラル	サイレントメビウス	￥14,800
光 栄	三国志II	￥14,800
アスキー	ウィザードリーV	￥12,800

X68000シリーズ用新品ソフト

電波新聞	バブルボブル	￥ 7,800
イマジニア	シム・シティ	￥ 9,800
コナミ	A-JAX	￥ 8,800
システムサコム	ジェミニ・ウィング	￥ 8,800

PC8801シリーズ用新品ソフト

B.P.S.	テトリス	￥ 6,800
エニックス	フォーミュラーC.M.S	￥ 9,700
エニックス	ミスティブルー	￥ 8,800
ファルコム	ドラスレ英雄伝説	￥ 8,700
アスキー	ウィザードリーV	￥12,800
クリスタルソフト	クリムゾンIII	￥ 8,700
ゲームアーツ	ハラキリ	￥ 8,700
ソフトタウン	ニュータイプ88	￥16,800
ボーステック	ザ・スキーム	￥ 7,800
マイクロキャビン	サータII	￥ 8,800
京 都	メディアファイルマスター88	￥12,800
光 栄	三国志II	￥14,800
徳間書店	女の子警察隊	￥ 7,800
徳間書店	ギャルウォーズ	￥ 6,800

上記のソフト以外でも交換することができます。その場合は変換したい新品ソフトの「メーカー名」「商品名」「メディア」「定価」を書いたメモを同封してください。また、第一希望のソフトが品切れの場合もありますので必ず第2希望まで書いてください。

【基　本】 あなたがお持ちの中古ゲームソフトを上記のポイント数で新品に交換します。ポイントが足りないときは1ポイント分につき￥250を足していただければ交換が可能になりますが、逆にポイントが余ったときは返金ができませんのでじっくり考えてお申込みください。

【お申込みの方法】 お近くの郵便局や宅配便取扱い店から中古ソフトを当社MK(ソフト)係まで送ってください。荷物の中には必ずお客様の「住所」「お名前」「電話番号」「あなたが送ったソフトのポイント数」「交換したいソフトの名前と定価」を書いたメモを入れてください。荷物が届き次第、新品ソフトをお届けします。

売りたい商品を直接お持ちになれる方は

▶ ㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店へ(渋谷駅ハチ公口より徒歩1分)
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階(1階が大和銀行) ☎03-463-4455

あなたが売りたいソフトの送り先 (交換したいソフトが無い方の買取りも大歓迎!!)

〒150 東京都渋谷区神南1-20-3 第一工業ビル6階 ☎03-463-4455
▶ ㈱日本マイコン流通センター MKソフト係

中古ソフト、中古パソコンのお求めは

※中古ソフトは渋谷駅前店にご来店の方のみお求めになれます。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階(1階が大和銀行) ☎03-463-4455
▶ ㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

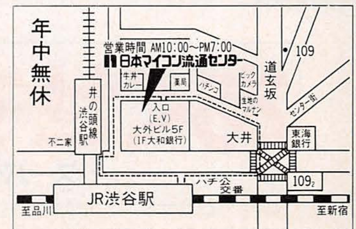
東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊝ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊝ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊝ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊝ 451454〕

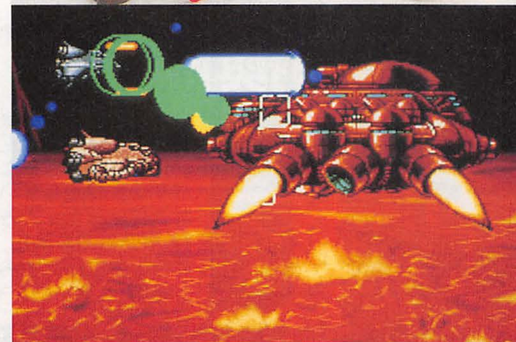
日本マイコン流通センターの広告は354〜365ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。

CONT

マイコン BAS

12月号









ENTS

わかる！動かせる！パソコンの
楽しさを伝える雑誌

[BA]SIC Magazine

目次



Super Soft 7 大特集

BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

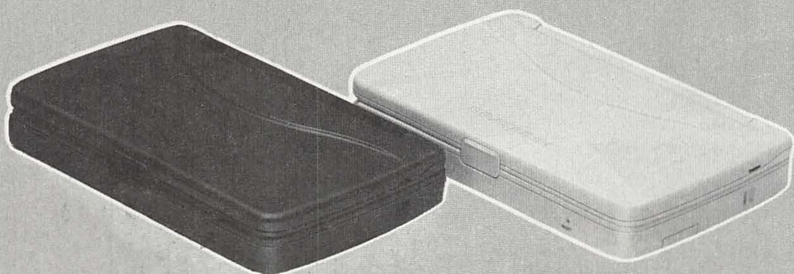
第9巻 第12号 1990年11月25日印刷　1990年12月1日発行　特別定価480円(本体466円)
電波新聞社　1990 Printed in Japan　編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141　電話 東京(03)445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

NEW
PRODUCTS

超小型軽量のハンディ98登場!!

NEC HANDY98 (PC-98HA)

価格198,000円





NECからA5ファイル・サイズ，本体重量1.1kgという超小型軽量の「HANDY98」が発売されました。

このHANDY98は，CPUにV50クロック周波数10MHzを搭載，ユーザーズ・メモリ640kBを標準装備して，同社のラップトップ・パソコンPC-98LT相当になっています。もちろん，この小さなボディに他のPC-9801と同様640×400ドットの液晶ディスプレイを装備しているので，小さいながらも画面表示は従来のノート・パソコンとほぼ変わらないレベルになっています（ただし，2階調表示)。

また，買ったその日から使えるように，MS-DOS Ver3.1，N88-日本語BASIC（LT)，辞書，スケジューラ，他の98とのデータ互換用のファイル変換用ユーティリティをROMに内蔵しています。

さらに，統合ソフト「MS-WORKS」をメモリカードで標準添付しているのも見逃せません。このMS-WORKSは，データベース，表計算，ビジネス・グラフ，簡易日本語ワープロなどの機能があり，本体の購入だけで，さまざまなデータ管理ができるようになっています。たとえばビジネス・グラフで作ったグラフをワープロの文章中に貼り込んだり，ワープロで入力した文章を通信で送ったりと，一つのソフトの中でデータを使い回せるのでたいへん便利です。

このマシンには専用オプションとして，3.5インチFDDを搭載した「ドッキングステーション（価格50,000円)」もあります。これを接続すると98NOTE用のモデムボードが使えるようになる他，3.5インチのフロッピー・ディスクでスムーズに他の98とデータ交換ができます。

また，フルに充電した状態で7時間も使えるので，作業中にバッテリが切れるようなことは少ないでしょう。

キーボードの配列はノート・パソコンと同じですが，キーサイズは小さめなので，ブラインド・タッチで素早く入力するというわけにはいきません。

色はブラック，ホワイト，レッドの3色が用意され，おしゃれな文房具感覚のパソコンといえるでしょう。



《第1表》PC-98HA仕様一覧

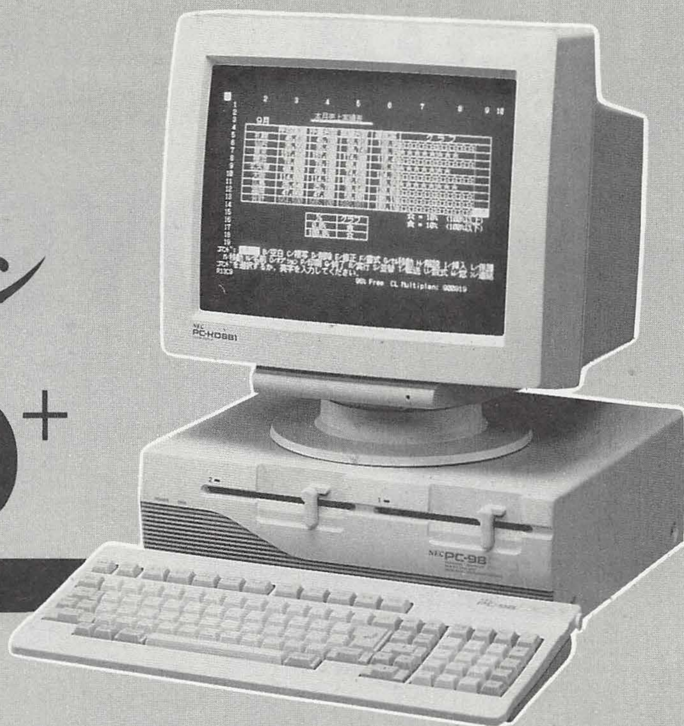
CPU	V50（クロック周波数10MHz)
RAM	ユーザーズ・メモリ640kB VRAM32kB
ROM	日本語MS-DOS Ver3.1，N88-日本語BASIC（LT)， 辞書ROM（6万語)，スケジューラ， HANDY98メニュー
ディスプレイ	640×400ドット反射型LCD（2階調)
キーボード	98NOTEをベースの小型化
補助記憶装置	RAMドライブ（1.25MB)，メモリカード・スロット （JEIDA Ver4仕様，68ピン)
インターフェース	RS-232C（専用小型コネクタ)， プリンタ（専用小型コネクタ)
電源	ACアダプタで提供，充電後7時間のバッテリ駆動が可能
外形寸法	234(W)×148(D)×36(H)mm
重量	約1.1kg

NEW PRODUCTS

88と98のソフトが使える，二つの顔を持つパソコン

NEC PC-98DO⁺

価格278,000円



簡単なスイッチの切り替えで，PC-9801用とPC-8801用のソフトの両方が使えることで人気のパソコンPC-98DOがバージョン・アップされました。価格は従来のモデルより安くなり，処理速度のアップ，音源の充実など魅力的な内容です。

それでは，98と88モードのそれぞれについて見ていきましょう。

98モード

この98モードで最も注目されるのは，CPUにV33(クロック周波数16/8MHz)を採用したことです。このCPUの採用によって，V30を搭載した従来のPC-98DOより約2.3倍の処理速度を達成しています。

今までのDOでデータベースやワープロなどの高機能ソフトを動作させると，スピードの面でやや不安を感じましたが，今回の新しいDO⁺では大型化した高機能ビジネス・ソフトをハイ・スピードで使用することができ，高度なビジネス・ユースにも十分対応できそうです。

また，CPUのパワーアップにともなって，メモリ関連も強力なものになっています。まず，ユーザーズ・メモリは640kBと従来と同じですが，増設RAM専用のカード・スロットが新たに設けられ，一つしかない拡張スロットをふさがずに，最大2.6MBまで拡張できます。さらに，今まで内蔵不可能だったハードディスクが増設できるようになり（40MBタイプ），これにより，98の上級機種と比べても遜色がない内容になっています。

88モード

88モードではCPUやメモリには特別な変更は加えられていませんが，音源のバージョン・アップが注目されます。

従来のPC-98DOではFM音源3音，SSG音源3音というちょっと寂しいスペックでしたが，今回発売されたDO⁺では「サウンドボードII」相当の機能になっています。具体的には，FM音源がステレオ6音，SSG音源6音，PCMリズム6音，ADPCMという充実したものです。FM音源がステレオ対応になったことから，LINE OUTとINが2チャンネルになり，ゲームなどを迫力のある音で楽しめるようになっています。

また，オプションの「マウス変換コネクタ（価格4,000円）」を加えるとPC-88用のマウスが使用できるようになります。

《第1表》PC-98DO⁺仕様一覧

	98モード	88モード
CPU	V33Aクロック約16/8MHz	μPD70008AC-8クロック8/4MHz
RAM	640kB(最大2.6MBまで拡張可能)	192kB
VRAM	テキスト用12kB グラフィック用256kB	テキスト用4kB グラフィック用48kB
グラフィック表示(カラー)	640×400ドット2画面 640×200ドット4画面 4096色中16色，または8色中8色指定	640×200ドット1画面 512色中8色指定可能
(モノクロ)	640×400ドット8画面 640×200ドット16画面	640×400ドット1画面 640×200ドット3画面
FDD	1MB/640kBタイプ 5インチFDD2基	1MB/320kBタイプ 5インチFDD2基
HDD	40MBタイプ内蔵可能	
サウンド	FM音源3音，SSG音源3音 スピーカ内蔵，LINE OUT端子	FM音源ステレオ6音 SSG音源3音(モノラル) リズム音源6音(ステレオ) LINE IN/OUT端子付き
サンプリング		ADPCM方式による デジタル・サンプリング
拡張スロット	1スロット	
外形寸法	本体：380(W)×335(D)×128(H)mm	
重量	本体：9.2kg，キーボード：1.2kg	

FM, ADPCM, MIDIに対応！
音色設定も完全にリストアウトできる！

X68000用ウルトラ・スペシャル・デラックス・ミュージック・ドライバー

「NAGDRV FOR X68K」

★ by 永田英哉 & あんど ★

みなさん，お久しゅうございます。永田英哉です。えっ，知らない？　しぇ～！

ま，しかたないですよね。最近ベーマガとはご無沙汰でしたから……。

さて，ここで問題です。私は一体何をやっていたのでしょう。これがわかる人はFM音源ツウ。そう，「FM音源音色ライブラリVol.2」を執筆してたんですね。まだ買ってない人は，急いで書店に走るよろし（税込1,800円）。

さて話を本線に戻すことにしましょう。

今日ボクがここに登場したのは他でもない，ある物を発表するためなんです。で，そのある物っていうのは，ズバリ，ミュージック・ドライバー・ソフトなんです。

知ってのとおり，ボクはパソコン用のゲームソフトの音楽を作るのを仕事の中心にしています。で，作曲，編曲の大半をX68000のシーケンスで行なっているボクが，もし仮に現存するドライバーに満足できなくなったらどうしたらいいのでしょう？　ボクはその答をドライバーを自作することによって導き出しました。そしてそのドライバーというのが今回ここに提供するNAGDRVなのです。

ボクの名字であるNagataの先頭3文字にミュージック・ドライバーの証であるDRV。なんともダサイですね，このネーミング。情けないぐらいに……。でも自己主張のためには一番の手段なんですよ。

今回は，このドライバーの特徴，使いかたなんかを，じっくり紹介しようと思います。

PDS NET 時代のNAGDRV……を通じて成長した

ところでみなさんに質問します。みなさんの中にNAGDRVをすでに持ってらっしゃるという人は，どのぐらいいますか？　というのはですね，NAGDRVを発表するのは今回がはじめてじゃないんですよ。実は……。

ボクは数多くのネットにIDを持つ根っからのネットワーカーで，NAGDRVというのは当初，そのネット上で無料提供していたソフトだったんです。ネットにはPDSと呼ばれるシステムがあり，自分で作ったソフトなどを無料でいろんな人に使ってもらうことができるのですが，NAGDRVはそのシステムを利用して（？）成長してきたのです。

今現在はバージョン3.00としてみなさんの前に現れたNAGDRVも，最初は，1.00のバージョンからスタートしました。そのころの機能といえば，OPMしかドライブできないという，非常に簡素な作りとなっていました。しかし，御使用いただいた数多くのユーザーから要望，バグ情報などが寄せられ，それを満たしていくうちに現在のバージョンになったわけですね。ネット上でバージョン2.20まで成長したNAGDRVにプラスαの機能を持たせたのがこのバージョン3.00です。

バージョン2.20と3.00はアッパー・コンパチブルになっていて，2.20用のデータを3.00で演奏することも可能となっています。

つまり，ネット上で発表されているNAGDRV用のデータは，すべて演奏することが可能なわけですね。ただし，ここに発表するバージョン3.00で制作されたデータは，2.20で演奏することはできません。

もう一つ，ネットに関することで紹介すべきことがあります。それは，今回のNAGDRV発表を手伝ってくれているあんど君についてです。PEKIN－NETで彼と知りあったボクは，NAGDRVを制作するにあたっての参謀的な役を彼にお願いしたわけです。

ドライバーを制作した本人以上にNAGDRVを極めている人間であろう彼には，今回，マニュアル制作をお願いすることにしました。

FM, ADPCM, MIDIに対応！ NAGDRVの特徴

X68000用NAGDRVは，単純に言ってしまえばX68000用のミュージック・ドライバーです。

ミュージック・ドライバーっていうのはコンピュータに音楽を演奏させるためのソフトのことで，BASIC言語の音楽関係の機能もそうですし，GORRY先生がX1用に作って本誌に発表した『FM音源ドライバー』もその一つです。

つまりNAGDRVはX68000で音源をコントロールし，音楽演奏を行なってしまうソフトなのです。ただ単純に“音源”と言ってしまいましたが，この場合の音源とはパソコン内蔵のFM音源のみのことではありません。NAGDRVの凄いところは，内蔵のADPCMはもちろん，インターフェースを通じて接続した，MIDI規格対応の電子楽器までをも同時にコントロールしてしまうことです。

X68000版『モトス』はMIDI対応のソフトでしたが，そのMIDI版の音楽を聴いたことがある人いますか？　聴いたことがなくても，噂ぐらいは耳にしてるでしょう？　あの音楽もMIDIとFM音源とADPCMを完全同期させて演奏しています。まさにあれその物なんですよ，NAGDRVっていうのは……。

ではMIDIを持ってない人は使うことができないのでしょうか？

いえいえ，そんなことはありません。MIDIを持ってなくたって，X68000には強力な内蔵音源があります。つまり，内蔵音源だけでも演奏することができます。その場合であってもBASICをはるかに上回るような機能を楽しんでいただくことができます。

では以下にNAGDRVの目立った性能を一覧してみたいと思います。

- **FM音源，ADPCM，MIDIを完全同期させて演奏することが可能**
- **MIDIを持っていない場合であっても従来のドライバーよりも高機能，高性能である**
- **BASICでは8本だったトラックを汎用的に64本持たせた**
- **マクロ搭載（半角小文字に対して240バイト以下の文字列を定義し，MML文字として使用することが可能）**
- **実行速度が速い（BASICの5倍ぐらいの速度）**

と，こんな感じになります。

まだ細かい点をあげればキリがないのであとは自分で使用しながら確認してください。

時代はDOSに！ COMMAND.Xに慣れろ！

良と受けとめるか否かは人それぞれですが，NAGDRVはBASIC上で動くソフトではありません。X68KのMS－DOSと呼ばれるCOMMAND.X上で動くソフトです。

当初の予定ではBASIC上でのドライブも可能になるはずだったんですが，X68000のBASICを極端に嫌うボクが発した「BASIC

の外部関数作成は面倒だから嫌だ！」という意見と編集長のGoサインによって，完全COMMAND.X上のソフトと化しました。つまり，今までBASICしか使ったことがないユーザーは，COMMAND.Xに慣れるところからはじめなければなりません。

しかしPC−9801やX68000で“基本”ともなりつつあるMS−DOS型のファイル管理方式を，知っておいてもけして損はないでしょうし，知らずにこの先を歩むのはあまりにも不憫というものです。また，COMMAND.X上にはBASICをはるかに上回るテキスト・ファイル作成ツールであるスクリーン・エディタが存在します。この性能を知った日にゃぁ，BASICなんぞ使えなくなってしまいますよ，マジで。

COMMAND.Xの起動方法

BASICしか使ったことがない人の中には，この画面を見たことすらない人もいることでしょう。68K版『HARRIER』を担当したころのボクがそれでしたから。たぶんそのようなみなさんは，Visual Shellとよばれるアイコン操作からBASICを起動していると思います。

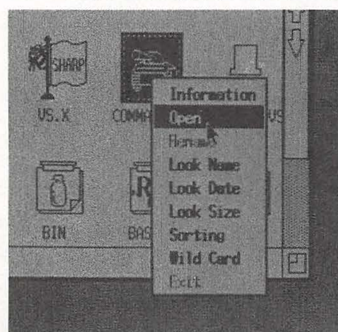
Visual Shellとは，マウスを使って処理を選択する，付属のシステム・ディスクをそのまま立ち上げた状態のことです。

もしそのような状態で使っている人は，つぎのように実行してCOMMAND.Xを起動してみてください（**写真1**）。そうでない人は，つぎの項目に進んでください。

Visual Shell上から戦車のマークの下に“COMMAND.X”と書かれているアイコンを選択する。

たぶんX68000のディスプレイ上には，“A:>”とかなんとか書かれているはずです。それがCOMMAND.Xの通常画面なのです。ちなみにその場合の“A:”というのは，ディスクドライブの名称を示しています。普通はA:〜C:。その人のシステムの状態いかんでは，G:あたりまである場合もあります。

COMMAND.Xの使いかたですが，誌面の都合上，概念，使用方法などについて詳しく知りたい人は，X68000付属の『Human68kユーザーズマニュアル』を参照してください。



《写真1》COMMAND.Xを起動する

音楽データはスクリーン・エディタで入力していく

NAGDRVはMML方式に分類されるミュージック・ドライバーです。ってことは，演奏するためにはMMLデータを用意しなければいけません。

と，ここまではBASICと同じ。でもここから先が異なるのです。

BASICは行番号によって管理された『BASIC List』と呼ばれるテキスト形式のプログラムを作り，その中にMMLを記述しました。

しかしそういう概念から大きくかけ離れるNAGDRVは，MMLのみをテキスト状態でデータ・ファイルとして持ちます。そのテキスト・ファイルを作るために使うツールがスクリーン・エディタってことなんですね。

スクリーン・エディタはBASICとは違い，行番号を必要としません。先頭から順に1行ごとに文字列を記述します。もちろん上下左右にカーソルを動かすことによって，好きな位置で編集することができます。

ところでみなさんは，スクリーン・エディタを持ってますか？　当然持ってますよね。だってX68000には，“ED.X”というスクリーン・エディタが付属されているじゃないですかぁ。試しにX68000付属のシステム・ディスクを立ち上げ，COMMAND.X上で

where ed.x−a−f

って実行してみてください。ほら，ちゃんとED.Xって表示されてるでしょ？もし見つからなかったなら，どこかから調達してきてくださいな。

ED.Xは基本的な機能しか付いていないスクリーン・エディタですが，最初はこれで十分でしょう。ボクなんか今でもたまに使っていますし。ED.Xの詳しい使いかたについては，X68000付属の『Human68kユーザーズマニュアル』のほうで解説されていますし，ED.Xに入った状態で[HELP]キーを押すと簡単な取り扱い説明が表示されます。

もしもED.X以上の高機能エディタを欲しいのでしたらソフト・ショップに走るべし。そこには素晴らしいスクリーン・エディタが並んでいることでしょう。

また，PDS（NETなどで発表されている誰もが無料で使用できるソフト）にも高機能スクリーン・エディタがあります。『Micro EMacs』がそれですが，こいつぁ優れ物だぜ!!

機会があったら使ってみてください。

さて，とりあえず，ED.Xを使って**リスト1**を入力してみましょう。ED.Xでは編集したいファイルのファイル名を“ED”というコマンドの後ろにつけることによって編集作業に入ることができます。

《リスト1》スクリーン・エディタ実験用サンプル・リスト

```
* test1.ms
#octave−x−mode 1
#tempo−mode 1
00  t200v15l8o5
00  cdefg1
```

リスト1のファイル名は“test1.ms”なので

ed test1.ms

と実行するわけですね。

その後はスクリーン・エディタ上での入力作業を行ない，作業終了しだい[ESC]と[E]を順に押します。するとスクリーン・エディタを抜けることができます。またそれと同時に“test1.ms”というテキスト・ファイルが完成したことになります。

試しに

dir

と打ち込んでみてください。“dir”というのはBASICでいう“files”のことで，表示される情報の中には“test1.ms”というファイルがあるはずです。

ちなみに，今打ち込んでいただいたのがNAGDRV用のMMLデータです。

余談ではありますが，BASICリストもテキスト形式のファイルであるため，ED.Xで編集することができます。もちろん，実行はBASIC上でしかできませんけどね。

NAGDRVプログラム本体の入力方法

準備運動は終了！ここから先は実際にNAGDRVについて紹介していくことにしましょう。

NAGDRVはバイナリ・ファイルです。苦痛かもしれませんが，みなさんにはBASIC上でダンプリストを打ち込んでもらいます（**写真2**）。

BASICからバイナリへの変換は，以前GORRY先生が作ったプログラムをそのまま使わせてもらうことにしました。

ってことで，まずはBASICを起動してください。そして**プログラム1**を入力します。

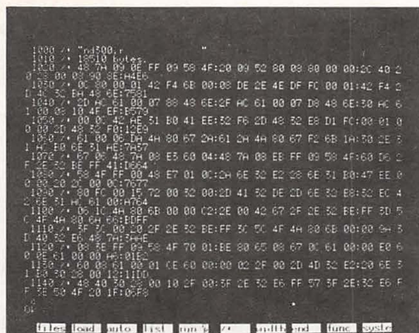
そのプログラムを“nd300.bas”というファイル名でセーブした後[F5]を「ポンッ!!」と押します。あっとびっくり，『nd300.r』というファイルができるではないですか！

これは“LHarc”と呼ばれる圧縮ツールの“自己解凍方式”で縮められたNAGDRVシステムです。ちなみにLHarcはネット上で使用されている史上最強の圧縮ツールで，作者に許可をとって使わせていただきました。

はい，ここまででBASIC上の作業は終了。ここから先はCOMMAND.Xに作業をうつします。

先程記述した方法でCOMMAND.Xを起動します。

そしてそこに“nd300.r”が存在することを


《写真2》プログラムはBASICから入力してください

確認します。それが終了したら,

nd 300

と実行してみてください。すると…そこには『nagdrv.r』,『nc.r』,『np.r』という三つのファイルができあがってるはずです。これら三つのRファイル（拡張子が“.r”のファイル）を『NAGDRV 3種の神器』とでも命名しておきましょうか。

3種の神器について

NAGDRVは先程も話したような三つのプログラムで構成されています。ではそれぞれのプログラムはどういった役目を持っているのか,ここで解説してみることにしましょう。

・nagdrv.rとは

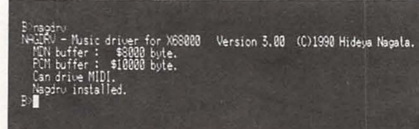
まず『nagdrv.r』ですが，これはリアルタイムで音源をコントロールするためのプログラムで，データを解読しながら演奏を進めます。まぁ,OPMDRV.Xにあたるものなのでしょうか。もちろんOPMDRV.Xと同様,常駐プログラムで,X68000のメモリ上に住み着いてしまいますから,常駐を完了させた後は何事も無かったかのような顔をしています。

常駐のやりかたですが，普通のコマンドと同様に…

nagdrv

と実行するだけでOKです。たぶん画面には“Nagdrv installed.”というメッセージが表示されているはずです。それでもう常駐が完了しました（**写真3**）。

また，MIDIインターフェース・ボードがささっている状態で常駐処理を行なおうとすると，NAGDRVは“Can drive MIDI.”というメッセージを吐きだすはずです。これはMIDIも使えることを示します。常駐させる際に他にも色々なメッセージがでますが,



《写真3》NAGDRVを起動した画面

それらのほとんどは無視してかまいません。

つぎに常駐解除です。常駐解除というのは，メモリ上に住み着いたnagdrv.rを立ち退かせるための処理で，これを実行すると常駐する前の状態にもどります。

やりかたは…

nagdrv −r

といったようにnagdrvの後ろに−rというオプション（専門用語？）を付けて実行するわけです。そうすると英語で常駐解除したことを示すメッセージが表示されます。

ちなみにNAGDRVのメッセージは全て英語で表示されます。これは制作者であるボクが「使い易さ」よりも「かっこ良さを」を重視した結果なんですね（ごめんなさい）。

ただ，ここで重要なのはエラーがでた場合です。すべてのエラーは“Error：”という表示の後ろに表記され,その原因を知らせます。

nagdrv上で発生するエラーは，**第1−1表**に示すとおりです。

・nc.rとは

つづいて『nc.r』について解説しましょう。

nagdrvはデータを解読しながら演奏を進めるためのツールですが,便宜上,そのデータというのはボクが勝手に作ったフォーマット構成になっています。つまりユーザーが書いたMMLを演奏するためには，そのMMLをもとに演奏データを作成しなければいけないわけです。その作業をコンパイルと言います。

nc.rはそのコンパイル作業を行なうためのツールです。たとえば“test.ms”というテキスト形式のMMLファイルがあったとします。

それをコンパイルする場合には

nc test.ms

と実行します。そうするとディレクトリ上には“test.mdn”というNAGDRV演奏用のデータができあがります。

nc.rには便利さを追究した結果生まれた数種類のオプションがあります。これを知ってるのと知らないのとでは，曲を作る上での労力が大きくかわります。nc.rに関する全オプションを**第1−2表**に示します。

でも,−ajさえ知っていればOKかもね。なんせ−ajオプションは，曲を作る上で必要なおおよそのオプションを兼ね備えていますから。

つまり“test.ms”というファイルをコンパイルする場合には,

nc −aj test.ms

と実行すればいいわけですね。

ついでになりますが，nc.rにおいてもnagdrv.rと同様に数種類のエラーが存在します。それを**第1−3表**に示しておきます。

《第1−1表》nagdrv.rで出力されるエラー・メッセージ

Error　: Memory exhausted.
メモリ不足で常駐ができない

Error　: Nagdrv has already installed.
これは，ドライバーが常駐されている状態で常駐処理を行なおうとすると出力されるエラーです。

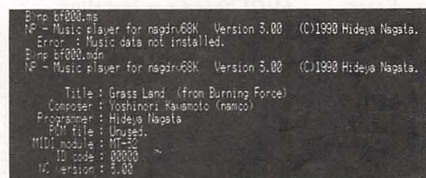
Error　: Nagdrv not installed.
これは，ドライバーが常駐されていない状態で常駐解除処理を行なおうとすると出力されるエラーです。

・np.rとは

np.rは,nagdrv.rとユーザーとのコミュニケーションをとるために存在するツールです。

たとえば，ディレクトリ上に存在するnagdrvフォーマットのデータ（拡張子が“.mdn”）を直接nagdrvに転送して演奏するために使うツールなのです。

nc.rの解説のときに“.mdn”についてもほんのちょっとだけ触れました。“.mdn”というのはすでにコンパイル作業を終了して，NAGDRVフォーマットになっているファイルのことを言います。



《写真4》npコマンドで演奏開始

《第1−2表》nc.rのオプション機能

−c
このオプションを使用すると，コンパイルが終了した段階で使用されている全トラックのメイン・カウントとループ・カウトを表示します。ただし，コンパイル・エラーをおこした場合には表示しません。

−e
nc.rでは，コンパイル時のエラーをエラー・コードで提示します。このオプションを使用すると，エラーをおこした場合にそのエラー・コードとエラー内容の対応表を表示します。

−ej
−eの日本語版です。

−n
このオプションを使用すると，コンパイルされた後のデータをファイルとして出力しません。開発時などは，−pオプションを使用してコンパイル実行と同時に演奏までをも行なってしまいます。その場合には，その実行速度を上げるためにも，このオプションが効力を発揮するのではないでしょうか？

−p
このオプションを使用すると，コンパイル終了と同時に生成されたデータの演奏を行ないます。ただし，nagdrv.rが常駐されていない場合や，MIDIボードがセットされていない状態でMIDI用の曲を演奏しようとした場合にはエラーになります。

−a
このオプションを使用すると，全オプションを使用したものとしてコンパイルが行なわれます。たとえば，nc−a testと実行した場合，nc−c−n−e−p testと同じ結果を得ることになります。

−aj
−aの一部日本語版です。

たとえばディレクトリ上に“test.mdn”というデータ・ファイルが存在したとします。それを演奏するためには…

np test.mdn

と実行します。するとnp.rはそのデータを読み込んで，常駐されているnagdrv.rに対してそのデータを送り込みます。その上でnp.rはnagdrv.rに対して「演奏を開始してくれよぉ」と伝達するわけです。その結果演奏が開始されます（**写真4**）。

np.rにもオプションとエラーが存在します。オプションは使いものにならないのでエラーだけを**第1－4表**に示します。

《第1－4表》np.rで出力されるエラー・メッセージ

Error　: File not found.
これは，指定したファイルがみつからなかった場合に表示されるエラーです。
Error　: Nagdrv not installed.
nagdrv.rが常駐されていない状態でnp.rを使用するとこのエラーを出力します。
Error　: Music data not installed.
これは，nagdrv.rのミュージック・データ・バッファ上にデータがセットされていない状態で“np －p”を実行すると出力されるエラーです。
Error　: Not enough MDN data buffer size.
nagdrv.r常駐時に－mによって確保したミュージック・データ・バッファのサイズより，指定されたデータのサイズが大きかった場合に生じるエラーです。
Error　: MIDI board not installed.
これは，MIDIボードをセットしていない状態でMIDI曲の演奏を行なおうとした場合に生じるエラーです。

拡張子

nc.rやnp.rでは，それぞれが扱うファイルを拡張子で識別しています。

MMLファイルの拡張子は“.ms”，それをコンパイルすることによってncが吐きだすファイルの拡張子は“.mdn”となっています。

nc.rやnp.rでそれぞれのファイルを処理するとき，そのオプションで指定するファイルの拡張子は省略することができます。

たとえば“test.ms”という曲をコンパイルするには“nc test”と実行するだけでいいわけです。また“test.mdn”というデータをnp.rで演奏するときにも“np test”でOKです。

《第1－5表》NAGDRVシステムの使用手順

(1) nagdrv.rを常駐する。
(2) スクリーン・エディタで曲を打ち込む。
↓↑
ときおり試し聴きして確認する。
(3) コンパイルして.mdnファイルを作成する。
(4) .mdn状態になった曲は，np.rで演奏。
(5) 終了したら常駐解除。

NAGDRVのシステム概念

3種の神器についての解説はすみましたから，ここではNAGDRVで曲を作るときの手順とNAGDRVシステムについてを簡単に説明します。

一言で言ってしまえば，**第1－5表**のようになってしまうのですが，それをあえて奥深くまで解説しようとするのがライター。ボクもライターになりきってみますね。**第1－5表**を順に解説するとつぎのようになります。

（1）NAGDRVを常駐させます。

やりかたは先程も話したとおり“nagdrv”と実行するだけです。そうすると，“Nagdrv installed.”というメッセージと共に常駐が完了します。

そのときに“Can drive MIDI.”というメッセージが表示されたら，MIDIも使えることを示します。それが表示されなかったら，残念ながらMIDIを使うことはできません。

（2）スクリーン・エディタを使って曲を入力していきます。

ときどきエディタを抜けて“nc －aj test.

《第1－3表》nc.rで出力されるエラー・メッセージ

＝ nc.rの使用上でのエラー ＝
Error　: File not found.
これは，オプションとして指定したファイルがみつからなかった場合に表示されるエラーです。
Error　: Memory exhausted.
nc.rでは，テキスト・ファイルのサイズ＋32Kバイト＋αのメモリを確保しようとします。このエラーは，その領域が確保できなかった場合に表示されるエラーです。
Error　: Not enough MDN buffer size.
nc.rで生成されるデータのサイズは，1曲あたり32Kバイト以下でなければなりません。それを超える場合にはこのエラーが発生します。また，このエラーが表示されなければならないようなケースに陥った場合，その大半はこのエラー表示が行なわれる前に暴走してしまいます。
Error　: Nagdrv not installed.
これは，ドライバーを常駐していない状態で－pオプションを指定すると生じるエラーです。
Error　: MIDI board not installed.
これは，MIDIボードをセットしていない状態で－pオプションによるMIDI曲の演奏を行なおうとした場合に生じるエラーです。

＝ nc.rのコンパイル中のエラー ＝
Error　#0
これは#コマンドの中でのみ表示されるエラーで，nc.rが認識できない#コマンドを使用した場合や，スペルミスがあったときなどに表示されます。
Error　#1
一番多くの場合に表示されるエラーで，パラメータの指定に誤りがあった場合に表示されます。#コマンド，MMLコマンドの中で発生することが多く，たとえばパラメータを指定しなければいけないコマンドに対してパラメータを与えてなかったり，パラメータが規定値を超えた場合などに表示されます。
Error　#2
マクロの設定方法に誤りがあった場合に表示されます。その大半は，“ ”で囲っていなかった場合です。
Error　#3
nc.rが認識できないMMLコマンドを使用した場合に表示されるエラーです。
Error　#4
“[”と“]”の数が合ってない場合に表示されるエラーです。主に，“]”より“[”の数が多かった場合に表示され，エラー位置は表示されません。ただし，そのトラック番号だけは表示してくれます。
Error　#5
一つの“[ ]”間に二つ以上の“／”を使用した場合に表示されます。
Error　#6
“[”と“]”の数が合ってない場合に表示されるエラーです。主に“[”より“]”の数が多かった場合に表示され，Error #4とは違い，エラーの位置までを返してくれますが，その位置というのはあまりあてにはなりません。
Error　#7
音長の絶対カウント数が255以上になった場合や，符点処理などによって1未満の端数が生じてしまった場合に表示されます。
Error　#8
マクロ中でマクロ・モード0用のキャラクターを使用した場合に表示されるエラーです。
Error　#9
NAGDRVのポルタメントは，つぎの音符までをポルタメントしてくれるのですが，そのトラック内で“%”以降に音程を示すコマンドが無かった場合にはこのエラーを表示します。
Error　#10
音程が，nagdrvが処理できる範囲を超えてしまった場合に表示されます。
Error　#11
コマンドによっては，特定のモジュール上でしか使用できないものもあります。たとえばPコマンドはOPMトラックで使用することができません。そのような場合に表示されるのがこのエラーです。
Error　#12
@コマンドによる音色変更の際，音色番号の指定方法が誤っていたり，音色番号が規定値を超えてしまった場合に表示されます。
Error　#13
音色設定に誤りがある場合に表示されるエラーです。
Error　#14
@コマンドで指定した番号の音色が設定されていない場合に表示されるエラーです。
Error　#15
LFOの計算時に処理オーバーを起こしてしまった場合に表示されます。
Error　#16
NAGDRVでは，ループの深さをループ深度と呼んでいます。デフォルト状態のループ深度は0で，“[”が1回あるたびに＋1され，“]”が1回あるたびに－1されます。Lコマンドは，ループ深度が0以外の状態で使用することはできず，もしも“[”の中などでLコマンドを使用するとこのエラーが生じます。
Error　#17
MIDIトラック上でMIDI音源機種に依存する命令を使った場合に，NAGDRVに内部登録されていない機種名を指定した場合にでます。
Error　#18
MIDIトラック上でMIDI音源機種に依存する命令を使った場合に，そのコマンドが間違っていると表示されます。
Error　#19
MIDIトラック上でMIDI音源機種に依存する命令を使った場合に，そのコマンドに対するパラメータ指定が間違っていると表示されます。
Error　#20
俗に空ループと呼ばれ，同一トラック内でLコマンドの後に休符や音符などが存在しない場合にこのエラーが出力されます。

ms"などとやって演奏することも必要。その場合に威力を発揮するのが"nc －aj"。

－ajのオプション機能を使用すると入力中に必要なおよそすべての機能が付加されます。試し演奏とか，エラーリストの表示とか，高速化のためのセーブ無し機能など……。

（3）MMLが完成したら，今度は－ajをつけずにncを実行します。

たとえば"nc test.ms"という感じで……。そうすれば，ncは演奏するためのデータをディレクトリ上に吐きだしてくれます。つまり，拡張子が".mdn"となっている演奏データを作成するわけですね。ちなみに.mdnファイルはテキスト・ファイルではないのでスクリーン・エディタで中を覗くことはできません。

（4）.mdn状態になったファイルはnp.rを使って演奏させることができます。

たとえば"test.mdn"というファイルを演奏するには，"np test.mdn"とやるとOK。

（5）常駐されているnagdrv.rを解除する場合。

"nagdrv －r"と実行します。そうすると"Nagdrv released."というメッセージと共に，NAGDRVは解除されます。

NAGDRVに親しむ

今までBASICしか使ったことがない人には，中々馴染みにくいでしょうね，このシステム。慣れるにしたがって絶対におもしろく感じていただけることを保証します。だって，BASICではできなかった，いろいろなことがいとも簡単にできるのですから。ってことで，この場ではどうやったらいち早くNAGDRVに馴染めるかということについて考えてみます。

まず第一に，マニュアルを読むことです。そして第二は，人のプログラムを見ることです。とは言ったものの，ページとかの都合上，今回はあまり満足いく解説ができなかったんだよなぁ。PDSで発表したときのマニュアルの量だって，読む人はみんなうんざりするほどだったんですよ。その量ズバリ120K。

確かに今回の解説は100％とは言えませんが，NAGDRVの基本的な面を知るためにはこれで十分でしょう。おまけに，サンプル・プログラムも192ページに載っていますし。それを打ち込んでみて，わからない部分をマニュアルで確認していけば，あなたにもきっと理解してもらえるはずです。

ちなみにNAGDRVのコマンドは，今回この記事で解説した他にもたくさんあります。が，それを発表することによる混乱と，ページの都合などから発表を見送ることにしました。隠しコマンドとでも思っておいてください。

またPDS時代のNAGDRVを知っている人の中には，「PCMは使えなくなったのかな？」なんて疑問をもつ方もいるかもしれません。それもそのはず，実際にNAGDRVはPCMをドラムなどとして利用することができるシステムになっているんです。しかし，仮にPCMに関する解説を載せるならば，膨大な量のPCMデータも発表しなければいけないことになってしまいます。それを発表するだけのページ数がなかったので，今回はPCMの発表を見送ったわけです。

NAGDRVの100％マニュアル，PCMデータなどについては，近日中にきっと発表します。また，PC－9801シリーズ用のドライバーも計画進行中です。楽しみにしていてください。

最後になりますが，来月号から数か月にわたって，NAGDRVに関する質問コーナーを特設します。コーナー名は『NAGDRV何でもQ&A』。

NAGDRVについて不明な点などがありましたら，そちらのコーナーのほうまでお手紙ください。

また，みなさんが作ったNAGDRV用のデータを『ザ・ゲームミュージック・プログラム』のコーナーに送ってみませんか？　応募された作品は，従来のBASIC用の作品と全く同様に扱われ，優秀作品はボクやGORRY先生の評価付で掲載されます。

ただし募集する作品は，コンパイルする前のMMLテキスト状態のファイル（拡張子が".ms"のファイル）にかぎります。コンパイル後のデータ（拡張子が".mdn"のファイル）だけを送ってこられても，それを採用することはできません。

◎著作権について

NAGDRVシステムの著作権は作者である永田英哉が保有しています。

またバージョン3.00（今回本誌で発表したバージョン）以降のNAGDRVの版権は電波新聞社にあります。

バージョン3.00以降のNAGDRVシステムを上記した両者に断りなく商的利用をすることはできません。

NAGDRVのMMLをマスターしよう ●by あんど

ここでは，NAGDRVのMMLの基本的説明をしたいと思います。前述のとおり，NAGDRVでは今までにない機能として，MIDIとOPMを同期して演奏させることができます。

以下の説明部分では，一応MIDIでのみ使用可能，OPMでのみ使用可能などと書いてありますが，

もしも何も書いていない場合は，MIDIとOPMのどちらでも使用できるコマンドだと思ってください。

◎ヘッダ

NAGDRVでは，各行の先頭1～2文字によってその行がどのような処理をするための行なのかを決定します。その先頭1～2文字は「ヘッダ（頭）」と呼ばれています。

ヘッダには数種類あります。

#コマンド・ヘッダ

このコマンドは#（半角文字）ではじまるコマンド類を示し，主に従来のドライバーとの互換制や，曲の制作者等をはっきりさせるためのものです。また将来の拡張用などのために設けてあります。以下#コマンドです。

#title <strings>

ここには曲のタイトルを書き込んでください。これは制作されたデータを管理するための命令ですので，曲を演奏することに関する命令ではありません。

#composer <strings>

ここにはその曲の作曲者の名前を書き込んでください。この命令は制作されたデータの著作権関係を明白にする為に設けられたパラメータですので，曲を演奏することに関する命令ではありません。

#programmer <strings>

曲データを作成した人の名前を書き込んでください（通常は自分の名前ですね）。この命令も曲を演奏することに関する命令ではありません。

#midi－module <strings>

MIDIを使用するにあたって，その使用機材を明白にするために設けられた命令です。パラメータ部には，どういうMIDI楽器を使用して作ったかを書き込みます。この命令も曲を演奏することに関する命令ではありません。

#octave－x－mode [ptr]

ptrの部分には，0か1が入ります。この命令はオクターブの相対指定コマンド（<, >）をX68000コンパチブルにするかを指定します。0を与えた場合はPC－88シリーズなどのコマンドとコンパチ，1を与えた場合は，X68000と同じになります。

#tempo－mode [ptr]

ptrの部分には，0か1が入ります。ptrに0を指定した場合，テンポ（tコマンド参照）の値がTIMER Bに直接転送されます。

このTIMER Bというのは，FM音源の内部タイマーのことで，普段はあまり気を使わなくてもいいものです。

この設定方法は，NAGDRVの内部的な処理値を設定するものですので，普段はこちら(0)は，使用しないほうがいいと思います。

1を指定した場合，テンポの値は音楽的テンポが使用できるようになっています（普段使っているのは，こちらのほうですね）。

＊一般コマンドを示すヘッダ

主にOPMの音色設定用に設けられたコマンドです。VSがこれにあたります。詳しくは，OPMの音色設定のところをご覧ください。

＊トラックを示すヘッダ

NAGDRVでは，演奏用トラックを64本用意してあります。それぞれのトラックの処理内容を書いた行の先頭には，トラック別に設定されているヘッダを書かなければなりません。

64本あるトラックには0～63というトラック番号が付けられています。

それぞれのトラックのヘッダ・キャラには，そのトラック番号をそのまま用います。

ただし，半角数字2キャラ分であることが条件となっていますから，トラック0のヘッダの場合でしたら，00と書きます。

同様に，トラック1～63のヘッダは，01～63となります。

たとえばトラック3にMMLを記したい場合，

```
03 t180v15l8q8o4cde<cde>fga
```

のように行ないます。

《第2−1表》音長と絶対カウント数の例

音長	:	絶対カウント数
4	:	48
#5	:	5
8.	:	36
2^8.	:	132
4.^2^16.	:	186
8^#1	:	25

《第2−2表》音程関係のMMLコマンド

c[n]	ド（nは音長パラメータです）
d[n]	レ
e[n]	ミ
f[n]	ファ
g[n]	ソ
a[n]	ラ
b[n]	シ
r[n]	休符
+	シャープ（多重指定可能）
−	フラット（多重指定可能）
<	オクターブを1だけ上げる
>	オクターブを1だけ下げる (#octave−x−mode 1 の場合)

＊例外ヘッダ

このヘッダにも，ひとつだけ例外があり，“−”というヘッダがそれにあたります。

これは締切1日前になってできた機能で，長くなりすぎる行を複数行に分けるためのヘッダです。BASICマガジンでは80文字のプリンタを使って打ち出してますから，もしそれを超えるような行に遭遇した場合には見にくくプリント・アウトされることになります。それを解消するためのヘッダがこれ。

たとえば

```
00 cdefgab<c1
```

という行があったとして，それを2行に分けたいときに−を使います。

```
00 cde
-fgab<c1
```

この2行は上と同じことになります。

◎音長関係のコマンド

l<n>

初期値：不定

音長，休符を指定するときに設定してください。音長指定を省略すると，このlの値を音長として使用します。

nの値を省略すると暴走の危険がありますので，気を付けてください。

q[n]

初期値：8

音長に対する発音割合を決定します。nの範囲は，BASICと同じように1から8となります。実際の発音長は，音長÷最大値×nの値になります（ただし計算時に出た端数は切り捨てとなります）。

◎音長パラメータ

#n

絶対カウント数で指定する方法です。

たとえば，#5とやると，5絶対カウントという音長指定になります。

n

通常の音長です。n分音符だということを意味します。これで指定した場合，現在の全音符数（通常192）をnで割ることによって絶対カウント数を求めることができます。

たとえば4分音符の場合，192÷4＝48で，4分音符は48絶対カウントとなります。

符点です。これを指定すると符点を付けた数値を，1.5倍の長さとして処理します。このコマンドは多重指定をすることも可能です。たとえば，..とやると，1.75倍になり，...なら1.875倍となります。

ただし，1絶対カウント未満の端数がでた場合はエラーとなります。たとえば，64分音符に符点を付けた場合などです。

^

PC−9801式のタイです。これは直接音長を足すことによって，タイを実行します。たとえば4^8ならば，4.と同じことになります。

&と違う点はドライバーの処理が少し軽くなります（気にすることはありません）。

0

音長を0にしたいときに使います。#0と同じ働きをします。ポルタメントのときやMIDIトラックなど同一チャンネル上で複数の音を発音するときなどに使用します。

ただし，OPMで使用する場合，Key Onされた直後にKey Off処理を行なうので，実際には発音されません。

音長関係の例は，**第2−1表**をご覧ください。

◎音程概念

音程は，ノート・ナンバーでは0から127までです。オクターブでいえば，オクターブ−1のドからオクターブ9のソまでになります。

しかし，OPMのパートの場合には，オクターブ0のレ#からオクターブ8のレまでしか受け付けません（理由は，OPMとMIDIとの構造上に違いがあるためです）。

また，フラットやシャープは従来のとおりに＋や，−で指定できます。

音程関係のコマンドについて，詳しくは，**第2−2表**を見てください。

o<n>（n:−1～9）

初期値：4

オクターブを指定するコマンドです（OPMの場合，実質上範囲は狭くなります）。

T[n]（n:−127～127）

初期値：0

省略時：0

トランスポーズの設定ができます。この設定をすることにより，そのトラック内で発声される音程を規則的にずらします。

D[n]（n:−8192～8191／OPMトラックのみ）

初期値：0

省略時：0

OPMチャンネルのみ使用することができます。出力する周波数をセントを単位として指定し，ディチューンをかけます。たとえば10とすれば，10セントだけ，基本周波数からずらして発音します（BASICでいう周波数ずらし）。ちなみに，1音間（cとc＋の間）は，64セントとなります。

◎マクロ

NAGDRVには，ミュージック・ソースの作成を手助けする「マクロ」と呼ばれる機能があります。これは，特定の半角小文字1文字に対して，最大250文字のテキスト文字列を割り当て，それをMMLの中で使用できる機能です（永田先生いわく「この機能は，NAGDRVのウリだぁ!」だということです）。

使いかたの一つには，パーカッション（ドラム）類での使用があげられます。

たとえば，sにスネアドラム，bにバスドラム等を定義して

b4s4b8b8s4

のようなぐあいに使います。

または，よく使うドラム・パターン等を，小節単位でマクロ定義し，呼び出すことなどもできます。他にも使用方法は色々考えられますので，自分に最もあった使いかたを見つけてください。

なお，マクロキャラは，トラックごとに初期化されるので，注意してください。

MM<n>　(n：0,1)

初期値：0

マクロ・モードを変更するコマンドです。それぞれの場合において，使用できるマクロ・キャラが異なるので注意してください。詳しくは**第2－3表**をご覧ください。

MS<?>,"<strings>"(?:a～zの半角小文字)

初期値：不定

stringsという場所には最大250文字のテキスト文字列をセットすることができます。

?という半角文字に対してセットしてください。

詳しくは**第2－3表**をご覧ください。

◎LFO

＝OPM編＝

NAGDRVでは今までBASICでは行なうことのできなかった，チャンネルごとのLFOを行なうことが，できるようになりました（ソフトLFO）。

これで，今までの大量yコマンド地獄から開放されますね（笑）。

このソフトLFOはPM（Phase Modulation）専用となっています。

M n1,<n2>,<n3>

(n1：ディレイ　：0～255)
(n2：クロック　：1～255)
(n3：デプス　：－8192～8191)

初期設定：0,1,0

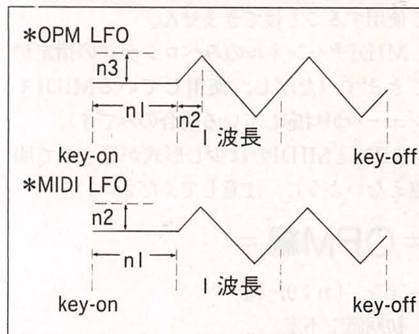
それぞれのパラメータの意味は，発音からn1クロック後にLFOがかかりはじめ，そのかかり具合はn2クロック後にn3×0.25セント変化するというようになっています。

《第2－3表》マクロ・キャラのモード別使用分類

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0

※　1：マクロ・モードが1のときのみ使用できる
　　0：いかなる場合でもマクロ・キャラとして使用できる

《第2－4表》NAGDRVにおけるLFOの概念



n1はディレイを指定するコマンドです。パラメータは0～255で，省略もできます（その場合，1として処理されます）。0を与えた場合，LFOはキー・オンとは無関係にかかります。

n2は波長の0.25倍の値を指定します。たとえば80クロックにしたいのであれば80×0.25で20を与えればいいことになります。

n3はLFOのかかり具合いを指定するパラメータです。値は－8192～8191まで指定できますが，場合によってはそれ以下の値しかとれない場合があります。

0.25セントを1単位として指定してください。また，この命令を使用した場合，自動的にLFOはオンになります。

MF<n>　(n：0,1)

初期値：0

トラックごとにLFOの使用／否を切り替えます。1を与えるとLFOがかかりはじめ，0を与えるとLFOは停止します。

0にした場合でも，LFOのパラメータは残っていますので，再び1を設定することによってLFOがかかりはじめます。

＝MIDI編＝

MIDI時のLFOでは，モジュレーション・ホイールをコントロールすることによってLFOをかけます。OPMとの相違点はクロックを指定できないところです。

基本的には，ノート・オンしてから何カウント後にモジュレーション・ホイールを，どれだけ動かすかということを指定するわけです。また，モジュレーション・ホイールを使用するわけですから，当然MIDIチャンネルごとにしか設定できません。

詳しいことは**第2－4表**を見てください。

M n1,<n2>

(n1：ディレイ：0～255)
(n2：デプス　：0～127)

初期値：不定

OPMのところで書いたことと，ほとんどかわりません。ただ，クロックが無い点を注意してください。

n1は発音後n1クロックした後にLFOがかかりはじめるかを設定します。

n2はかかり具合いを指定します。変化の度合いは，各MIDIモジュール内で設定されているモジュレーション・ホイールのデプスによって決定されます。

OPMと同じように，このコマンドを使用した場合，MF1を実行した状態になります。

MF<n>　(n：0,1)

初期値：0

OPMと同じです。

◎ポルタメント

ポルタメントの表記方法はいままでのBASIC式とはかなり違っています（永田先生のFM音源ライブラリVol.2を持っている人は，最後のほうに載っているMUDRVのところを見ていただけばわかるとおり，これと同じ方式になっています）。

たとえば

cdefgab<c

と演奏している，f，g間をポルタメントで演奏したい場合は

cdef%gab<c

とすれば良いことになります。

しかしこの方法だとつぎに発音したい音程と，ポルタメントで変化させたい位置が違う場合に問題が発生するような気がしますが，そこは音長0のダミーの音符を置くことによって解決します。

しかし，MIDIトラックでの使用はできません(MIDIでポルタメントにかわるものは，ベンドがそれにあたります)。

ポルタメントを示す%コマンドは，音程を示すコマンドの直後（音長の後ろ）にあることが条件となります。つまり

c4D4%

などといった使いかたはできないわけです。その場合は

c4%D4

としてください。

また，このポルタメントとタイを同時に使用したい場合

%&

といった使いかたが許されています（ただ

し，&%とした場合はエラーになりますので注意してください）。

◎音量

音量関係のコマンドは，PCMチャンネルで使用することはできません。

MIDIチャンネルのみベロシティの指定ができます（ただし，使用しているMIDIモジュールが対応している場合のみです）。

OPMとMIDIでは少し形式が違うので間違えないように，注意してください。

＝OPM編＝

v<n>　(n：0～16)

初期値：不定

音量を指定するコマンドです。BASICと違う点は，0～16で使用できるようになっていることです（17段階）。

@v<n>　(n：0～127)

初期値：127

音量の微調整ができます。指定できる値はBASICと同じく，0～127です。

＝MIDI編＝

v<n>　(n：0～127)

初期値：不定

ベロシティを変更します。この値は，そのトラック内でのみ有効となります。

V<n>　(n：0～127)

初期値：不定

コントロール・チェンジによるMIDIチャンネル単位のボリュームを変更します。

MIDIチャンネルごとの設定ですので，同じMIDIチャンネルをコントロールしている全トラックに対して有効となります。

◎ジャンプ

このコマンド類にはBASICでいう，[DO]，[LOOP]や，|：：|などの他にも，NAGDRV特有の命令が用意してあります。

L

トラックごとに曲データが終了した時点で，この位置までジャンプします。

以後L～曲の最後までを無限ループをします（BASICの[DO]，[LOOP]に相当します)。

[/]n　(n：1～255)

省略時：2

[と]の間をn回ループします。nに指定できる最大数は255回までです。

ループ間に／があった場合には，最後のループの際に／の位置からループを抜け出し，ループ処理を終了します。

nを省略した場合には2として処理されます（BASICでいう[：：]に相当します)。

J

NAGDRVではこのコマンドを実行した時点からRがあるポイントまで，「超高速演奏」を開始します。

その際，通常のジャンプとは違って，Rに達するまでの間に存在するキー・オン以外のあらゆるデータを，演奏時と同じように処理するため，R点に達した時には，通常演奏を行なったときと同じ状態となることが可能となっています（長い曲を作る場合，威力を発揮します）。

ですが，もしRが存在しなかった場合は，そのまま無限ループに陥ることになりますので，そのようなときはインターラプト・スイッチやコピー・キー，またはリセット・スイッチを使用して回避してください。

MIDI使用時に関しての注意ですが，前述したとおりキー・オン以外のあらゆるデータをMIDI転送しますので，MIDIモジュールによっては，バッファ・オーバーフローを起こす場合があります。

R

Jコマンドによるとび先を指定するコマンドです。

◎ベンド

MIDI楽器にはベンダーと呼ばれる機能がついています。ベンダーというのは，音程を微妙に変化させるために使うOPMでいうデチューンのような機能なのですが，MIDIの場合にはそれをポルタメントのかわりとして使用することが大半です。

ベンダーは，実際に変化させるためのベンドホイル(128段階)と，実際の効果の度合いを決定するベンドレンジ(MT系の場合には25段階で決定)の二つのパラメータを持ちます。

効力の度合いを決定するベンドレンジは，ベンドホイルに対して最大値を与えたときにどの程度の音程変化があるのかを決定するためのパラメータです。

パラメータは，12平均律における音程を与えます。たとえばベンドレンジが12ならば，ベンドホイルを127（最大値）にしたときにちょうど1オクターブ変化するわけです。

ベンドホイルのパラメータは−63～+64の128段階でコントロールするわけですが，MIDIの特徴としてそれらを0～127のパラメータで指定します。その際に64を中心値として，それ以上が+，それ以下が−となります。つまり，0は−63，127が64となるわけですね。ちなみに64(±0の状態)が中心値になります。

NAGDRVではベンダーを4種類のコマンドでコントロールできるようになっています。以下にそれを示します(nはパラメータ)。

B0

ベンドホイルを64（中心値）にします。

B#n　(0≦n≦127)

ベンドホイルを絶対値でコントロールします。つまりNAGDRVはこれで与えられたパラメータをそのままMIDIに転送します。ちなみにB#64と実行すると中心値に変更されることになります。

Bn　(−63≦n≦63)

ベンドホイルを相対値でコントロールするためのコマンドです。B#nとは違って，±両方向にコントロールすることができます。

相対なので，現在の状態からそれだけ変更するかを指定します。たとえば現在が50でB−3を指定したなら，ベンドホイルが47になるわけです。

BRn　(0≦n≦機種によって不定)

ベンドレンジを変更するためのコマンドです。

ベンドレンジの上限は機種によって異なります。MT系のモジュールの場合には24以下の値を与えることができるのですが，中には64までの値で指定できる機種もあるようです。しかし，世間一般に出回っている機種は，ベンドレンジを外から設定できないようになっているもののほうが多く，M1，DX7−IIなどがそれにあたります。

◎その他のコマンド

CH module<n>　(n:OPM, PCM:1～8)
(n:MIDI　:1～16)

初期値：全トラックFM音源設定。

そのトラックが，どの音源のどのパートをコントロールするのかを設定します。

moduleの部分に入るキャラクターは，OPMで使用する場合Fを，PCMで使用する場合Pを指定してください。MIDIで使用する場合は指定する必要はありません。

数値の範囲ですが，OPMとPCMの場合，1～8，MIDIの場合には1～16となります。

PCMチャンネルの1～8に関しては，内部処理の都合上，そうなっているだけであって，PCMが8音鳴るわけではありません（鳴ったらいいんですけどね)。

複数のトラックを，同じ音源の同じチャンネルに指定することもできます（ただし，OPMチャンネルに対してそれを行なった場合には，動作は保証しかねますので，注意してください）。

Nn　(n：0～31)

初期値：ノイズ・オフ

OPMトラックのみ指定可能で，MIDIやPCMトラックでの使用はできません。

ノイズの使用／否の切り替え，及びノイズの周波数の変更ができます。OPMの第8チャンネルは，ノイズを出力することができます。それをコントロールするのが，このコマンドです（BASIC上で行なっていた，y15, xxのかわりをします）。

パラメータを省略すると，ノイズを強制的にオフにします。

0～31のパラメータを与えた場合には，ノイズをオンにするのと同時に，そのパラメータをノイズ周波数にします。

数値が大きいほどこもったノイズになり，小さいほど軽い感じのノイズになります。

p<n>　(n：OPM, PCM：0～3)
　　　(n：MIDI　　：0～127)

初期値：3：OPM, PCM.
　　　：64：MIDI（※1）.

パンポット切り替えのコマンドです。

OPMの場合は1の場合左から，2の場合は右から，3の場合は両方からの出力となります(0を与えた場合，出力はされません)。

MIDIの場合は，コントロール・チェンジ・コマンドによってパンポットを切り替えます（128段階）。

※1：リセット・オール・コントローラーが使えない機種では，不定となります。

P<n>　(n：0, 1)

初期値：0

OPMトラックには無効です。1を与えるとサスティン・ペダルを踏んだ状態になり，0を与えた場合は逆に，ペダルの効果を打ち消します。これを使用すると，qコマンドや，rの効果を受けなくなります。

たとえばPCMトラックで使用した場合，c8r8d4とやった場合でも，c4d4を演奏したのと同じ状態になります。

またq1の状態でも，qを最大値にしたのと同じ状態で演奏されます。

t<n>　#tempo−mode 0 (n：1～255)
　　　#tempo−mode 1 (n：不定)

初期値:191(#tempo−mode 0 における値)

テンポを変更するコマンドです。このコマンドは，#tempo−modeによってかなり，意味が違ってきますので注意してください。

#tempo−mode 0のときは，そのパラメータをそのままTIMER Bに送り込みます。

また#tempo−mode 1のときは，音楽的意味のテンポをパラメータとして与えることができますが，その場合内部処理的にはパラメータから，ある計算式によってTIMER B用の値を算出し，それをTIMER Bに設定します。

この計算終了時のtの値は，32～240までではなくてはいけません。もしそれを越えてしまった場合，エラーとなります。

また，計算時に生じた端数は総て切り捨てになりますので，実際に使用できる値は#tempo−mode 0のときよりも狭くなります。

&

タイです。これを指定した直後の音符はキー・オフされません。このコマンドは音程を示すコマンドの直後に置かなければいけません。もしスペース等をいれた場合，エラーとなります。

%と対にして使うことも可能です。その場合，必ず先に%を書いてください。

*

リマーク（注釈）です。これを行中で指定した場合，その位置より行末まで書かれた文字は，リマーク文としてみなされ，実行されません。

!

トラック・エンド・マークです。トラック内でこれを使用した場合，これ以降に書かれた同一トラックのデータはコンパイルされません。このコマンドはデバッグのときなどに使用するといいでしょう。

@<n>　(n：OPM　：0～2047)
　　　(n：MIDI　：0～127)

音色設定をするコマンドです。nには，音色番号が入ります。OPMの場合，0～2047。MIDIで使用する場合は，0～127になります(PCMチャンネルでの使用はできません)。

◎ OPMの音色設定

OPM部の音色設定ですが，今までBASICでは，フィーバックとアルゴリズムが，同一パラメータの中に収まっていましたが，NAGDRVではそれぞれ独自のパラメータとして扱います。

各パラメータの詳しい説明は「FM音源音色ライブラリーVol. 2」を見てください。

音色の設定方法ですが，一般コマンドのVSコマンドを使います。VSコマンドをはじめた行から5行の間を，音色設定行とみなします（ただし，途中でリマークが入った場合は除きます）。この音色設定は，NAGDRVの特色の一つでもあり他のドライバーでは見られない，音色の付加機能があります。

この付加機能には，音色ボリュームとLFOの2種類があり，どちらの機能も使いかたしだいでは，大きな効力を発揮するはずです。

記述方法は，**第2−5表**をご覧ください。

＊音色番号

音色番号は，VSの後ろの数値です。

指定範囲は，0～2047です。

＊音色ボリューム

今まではキャリアのトータル・レベルを使って変更を行なっていた音色単位でのボリューム変更を，NAGDRVでは専用のコマンドを設けることによって簡易化しました。

この音色ボリューム（VLM）による効果は，MML中のv（@v），音色中のトータル・レベル，この音色ボリュームの3種類の音量コマンドの相乗効果によって変化します。

設定できる値は0～127で，値が小さくなればなるほど音量は大きくなり，0を与えたときに音量は最大となります。逆に127に近付くにしたがい，音量は小さくなっていきます。

＊音色LFO

音色データ中にLFOパラメータを持たせることができます。与えることができるパラメータは，配列，内容共にMMLのMコマンドと同じです(詳しくは，Mコマンドをご覧ください)。

また，**第2−6表**に示すようにLFOパラメータを書かずに}で締め括った場合には，@コマンドでその音色に切り換えてもLFOの変更は行なわれません。

◎ MIDI使用時のコマンド

ここからはMIDI中心の話になりますので，O

《第2−5表》OPMの音色設定の記述方法

```
*          AR  DIR D2R RR  DIL TL  RS MUL DT1 DT2 AME
VS000={   31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM DLY CLC DPS
           0,  0, 15,  0,  1,  1,  0 }
```

AR	アタック・レイト
D1R	1st　ディケイ・レイト
D2R	2nd　ディケイ・レイト
RR	リリース・レイト
D1L	1st　ディケイ・レベル
TL	トータル・レベル
RS	レイト・スケーリング（キース・ケーリング）
MUL	マルチプル
DT1	デチューン
DT2	デチューン2
AME	AMSイネーブル
CON	コネクション（アルゴリズム）
FBL	フィードバック・レベル
SM	スロット・マスク（オペレータ・マスク）
VLM	音色ボリューム
DLY	LFOディレイ
CLC	LFO1/4波長
DPS	LFOデプス

《第2−6表》LFOを使用しない場合の音色設定例

```
*           AR  DIR D2R RR  D1L TL  RS MUL DT1 DT2 AME
VS   000={31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0
          31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
*         CON FBL SM  VLM
           0,  0, 15,  0
```

PMのかたは読み飛ばしていただいてもけっこうです。また，これらのコマンドは，OPMチャンネルで使用した場合，エラーとなります。

OPMトラックでは，チャンネル一つ当たりの最大発音数は，1ときまっていましたが，MIDIの場合にはそれがきまっていません。

MIDIトラックでは，チャンネル一つ当たり，10音でも20音でも実質上問題なく発音できます。ただし，NAGDRVの場合構造上，1トラックあたり最大16音までに限られています。

このことで，たとえば，トラック0とトラック1とで，同一MIDIチャンネルをコールした場合でも，二つの処理は同時に行なわれます。

また同一トラックで和音を出したい場合，絶対カウント数で0を指定すれば可能です。

たとえば，同一トラックでドミソの和音を，四分音符で鳴らしたい場合は，

c0e0g4

としてください。

CC<n1>,<n2> (n1, n2：0~127)

初期値：不定

コントロール・チェンジを行なうコマンドです。コントロール・コードn1をn2に書き換えます。

EX[n1,……] (n1,……：0~127)

エクスクルーシブを送信します。複数バイトを送信することも可能です。

しかし，このコマンドが行なってくれることは，n1を送信する前に$F0(Exclusive Status) を送ることと，データの転送が終了した時点で$F7(End of Exclusive)を送信することだけです。

ID関係や，デバイス番号，チェックサムなどの転送は行ないません。

◎MIDIモジュールに依存するコマンド(Roland MT-32/CM-32L/CM-64)

現在NAGDRVでは，機種に依存する命令が用意されていますが，MT-32系の音源モジュール(LA音源ですね)しかコントロールできません。もし他の音源でこれらのコマンドを実行した場合，最悪時にはモジュールの内部メモリを破壊する恐れがあります。

MT系以外のモジュールを使用する時は細心の注意をしてください。このモジュールに依存するコマンドを使用する場合，後述する命令の頭にE：を付けて使用します。

使用できる数値は，2進数，10進数，16進数の指定が可能です。2進数の場合には%を付け，16進数の場合には$を付けてください。

E:<cmd>[n1……]

(cmd：コマンド)

(n1……：データ：0~127)

n1のみ省略できます。たとえば，リズム・パートのキー24のレベルを50にしたいのなら，E:RL24,50とします。

機種コードはMT系のモジュールをコントロールする場合のみ省略できます。とは言っても，現在はMT系のマシン以外コントロールできませんが。この後に書く命令は，MT系以外のモジュールでの動作は保証しかねますので，注意してください。

RA

リセット・オールの略で，モジュールの内部メモリをリセット(All Parameters Reset) します。曲の頭の部分で1回指定するだけでOKです。

しかし，MT-32でしか実験していませんので他の機種での動作の保証はできません。

リセットした場合，トーン，パッチ，システムのテンポラリー・エリア，パッチ・メモリが初期化されます。

RT<n1>,<n2> (n1：24~108)
(n2：0~127)

リズム・トラックでn1のキーの音色をn2に変更します(このコマンドは通常あまり使用しません)。

RL<n1>,<n2> (n1：24~108)
(n2：0~100)

リズム・トラックでn1のキーのレベル(音量) をn2に変更します。

RP<n1>,<n2> (n1：24~108)
(n2：0~14)

リズム・トラックでn1のキーのパンポットをn2に変更します。

RE<n1>,<n2> (n1：24~108)
(n2：0,1)

リズム・トラックでn1のキーのリバーブ・スイッチをn2が1ならオン，0ならオフに変更します。

この指定をしておかないと，以下のリバーブ設定は無効となります。

EM<n> (n：0~8)

リバーブ・モードをnに変更します(数値nが示すモードは以下のとおりです)。

0：Room.　　1：Hall.
2:Plate.　　3：Top Delay.

ET<n> (n：0~8)

リバーブ・タイムをnにします。nの数値が大きいほどリバーブのかかる時間が増します。

EL<n> (n：0~8)

リバーブ・レベルをnにします。nの数値が大きいほど，リバーブのかかり具合いが増加します。

ES<n1>,<n2> (n1：パート：1~8)
(n2：スイッチ：0,1)

パートn1のリバーブ・スイッチをn2が1ならオン，0ならオフに設定します。

上記のEM，ET，ELは，このスイッチをオンにしなければ，作動しません。

MS<n1>,<n2>,<n3>[,n4……]

(n1：内部アドレス：0~127)
(n2：内部アドレス：0~127)
(n3：内部アドレス：0~127)
(n4……：データ：0~127)

モジュールの内部メモリ(addres：n1, n2, n3) を，n4……に書き換えます。

複数バイトの指定も可能です。またチェックサムは自動的に送信してくれます。

PR<n1>,<n2> (n1：パート：1~8, R)
(n2：リザーブ数)

n1で指定したパートのパーシャル・リザーブをn2に変更します。n1がRだった場合，リズムパートを意味します。

ただし，すべてのパートの合計パーシャル数が32をこえた場合，正しく動作しませんので，気を付けてください。

MC<n1>,<n2> (n1：パート：1~8, R)
(n2：MIDIチャンネル)

パートn1のMIDIチャンネルをn2に変更します。n1がRだった場合にはリズムパートを意味します。

PD<"strings">

" "で囲われたstringsをMIDIモジュールのディスプレイに表示します。

stringsは，アスキー・コード32~127のキャラクターでなければいけません。

また，文字数は1文字以上20文字以内です。"は表示することができません。

CM-32LやCM-64では，使用しても意味を持ちません。

MT<n> (n：0~127)

MIDIモジュールのマスター・チューニングを変更します。センター値である$40をパラメータに与えた場合には，440.0Hzに変更されます。

◎最後に

結局，この記事ばかり見ていてもコマンドは覚えられません。積極的に使ってみてください。全体的に必要なコマンド等は，掲載されている曲リストを，入力いただけばわかると思います。また，いままでBASICで音楽をやっていた人にとっては，このドライバーの使い良さ&高性能がわかっていただけると思います。さあ，あなたもこれを機会に，曲作りに挑戦してみませんか？

《プログラム１》NAGDRVのプログラム・リスト

```
1000 /* "nd300.r                    "
1010 /* 18510 bytes.
1020 /* 48 7A 09 0E FF 09 58 4F:20 09 52 80 08 80 00 00:2C 40 20 28 00 08 90 8E:A4E6
1030 /* 0C 80 00 01 42 F4 6B 00:08 DE 2E 4E DF FC 00 01:42 F4 2D 4C 32 BA 48 6E:7581
1040 /* 2D AC 61 00 07 88 48 6E:2F AC 61 00 07 D8 48 6E:30 AC 61 00 08 10 4F EF:B579
1050 /* 00 0C 42 AE 31 B0 41 EE:32 F6 2D 48 32 E8 D1 FC:00 01 00 00 2D 48 32 F0:12E9
1060 /* 61 00 06 DA 4A 80 67 2A:61 2A 4A 80 67 F2 6B 1A:30 2E 31 AC B0 6E 31 AE:7A37
1070 /* 67 06 48 7A 08 E3 60 04:48 7A 08 EB FF 09 58 4F:60 D6 2F 2E 32 BE FF 41:D664
1080 /* 58 4F FF 00 48 E7 01 0C:2A 6E 32 E2 28 6E 31 B0:47 EE 00 00 20 2C 00 0C:7677
1090 /* 80 FC 00 15 72 00 32 00:2D 41 32 DE 2D 6E 32 E8:32 EC 42 6E 31 AC 61 00:A764
1100 /* 06 1C 4A 80 6B 00 00 C2:2E 00 42 67 2F 2E 32 BE:FF 3D 5C 4F 4A 80 6A 66:BDFF
1110 /* 3F 3C 00 20 2F 2E 32 BE:FF 3C 5C 4F 4A 80 6B 00:00 9A 3D 40 32 E6 48 7A:3AAE
1120 /* 08 3E FF 09 58 4F 70 01:BE 80 65 08 67 0C 61 00:00 E0 60 0E 61 00 00 A6:01B2
1130 /* 60 08 61 00 01 CE 60 00:00 02 2F 00 2D 4D 32 E2:20 6E 31 B0 30 28 00 12:11DD
1140 /* 48 40 30 28 00 10 2F 00:3F 2E 32 E6 FF 57 3F 2E:32 E6 FF 3E 50 4F 20 1F:06F8
1150 /* 4C DF 30 80 4E 75 48 6E:32 C6 FF 09 48 7A 08 2E:FF 09 50 4F 70 00 4E 4F:0DA3
1160 /* E0 48 0C 00 00 16 67 08:0C 00 00 2F 67 14 60 EC:48 7A 07 A6 FF 09 2F 2E:FE8D
1170 /* 32 BE FF 3E 50 4F 60 00:FF 68 3F 3C 00 4E FF 02:48 7A 07 93 FF 09 5C 4F:0BBA
1180 /* 60 1E 48 7A 08 08 60 08:48 7A 08 3E 60 00 00 02:48 6E 32 C6 FF 09 58 4F:6A47
1190 /* FF 09 58 4F 60 00 00 02:20 2C 00 08 D1 AE 32 E2:70 00 60 8C 48 6E 32 C6:5FAD
1200 /* FF 09 58 4F 2F 2C 00 08:2F 0D 3F 2E 32 E6 FF 40:4F EF 00 0A 4A 80 6B 00:7CB2
1210 /* 01 DE 43 EC 00 08 42 40:53 91 6B 08 10 1D 61 00:01 DA 60 F2 70 01 4E 75:372D
1220 /* 48 E7 1F 00 61 00 03 FC:26 2E 32 DE 3C 3C 0F EE:7A 00 2E 05 3F 05 53 57:5A7E
1230 /* 64 0E 53 AC 00 08 65 00:00 B6 1A 1D 3E BC 00 07:E2 4D 64 34 53 AC 00 08:0C29
1240 /* 65 00 00 A4 18 1D 52 87:10 04 61 00 04 76 0C 40:FF FF 66 08 48 7A 00 AC:0ED7
1250 /* 60 00 01 7C 17 84 60 00:52 46 02 46 0F FF 42 40:10 04 61 00 01 76 60 56:4E30
1260 /* 42 42 32 02 55 AC 00 08:65 6C 14 1D 12 1D 30 01:02 40 00 F0 E9 48 84 40:DFCB
1270 /* 02 41 00 0F 54 41 30 02:52 42 02 40 0F FF 18 33:00 00 52 87 10 04 61 00:8B46
1280 /* 04 22 0C 40 FF FF 66 08:48 7A 00 58 60 00 01 28:17 84 60 00 52 46 02 46:C118
1290 /* 0F FF 42 40 10 04 61 00:01 22 51 C9 FF CA B6 87:62 00 FF 5C D6 AE 32 DE:39D6
1300 /* 42 40 20 6E 32 C2 10 18:3F 00 FF 02 54 4F 2D 48:32 C2 60 00 FF 42 2F 2E:F84A
1310 /* 32 C2 FF 09 58 4F 61 00:03 E4 0C 40 FF FF 66 08:48 7A 00 08 60 00 00 D8:09BD
1320 /* 70 01 54 4F 4C DF 00 F8:4E 75 48 E7 1F 00 61 00:03 40 61 00 02 FE 7E 00:4FBA
1330 /* 2C 2E 32 DE 2A 2C 00 0C:38 3C 0F C4 34 3C 0F FF:61 00 00 E2 36 00 0C 40:83B9
1340 /* 01 00 64 22 61 00 00 AC:61 00 03 88 0C 40 FF FF:66 08 48 7A 00 8C 60 00:AFA4
1350 /* 00 8E 17 83 40 00 52 44:C8 42 52 87 60 40 61 00:01 12 32 04 92 40 53 41:8131
1360 /* C2 42 96 7C 00 FD D6 41:3F 01 C2 42 70 00 10 33:10 00 17 80 40 00 61 6A:74FD
1370 /* 61 00 03 48 32 1F 0C 40:FF FF 66 06 48 7A 00 4A:60 4C 52 44 C8 42 52 87:3DFE
1380 /* 52 41 B6 41 62 D2 BC 87:64 16 DC AE 32 DE 42 40:20 6E 32 C2 10 18 3F 00:F5C9
1390 /* FF 02 54 4F 2D 48 32 C2:BA 87 62 00 FF 74 2F 2E:32 C2 FF 09 58 4F 61 00:D155
1400 /* 03 14 0C 40 FF FF 66 06:48 7A 00 06 60 08 70 01:4C DF 00 F8 4E 75 48 7A:4CF6
1410 /* 06 04 FF 09 58 4F 70 FF:4E 75 48 E7 C0 00 32 2E:31 AC B1 41 42 40 10 01:2A8A
1420 /* D0 40 41 EE 2D AC 32 30:00 00 70 00 10 2E 31 AC:B3 40 3D 40 31 AC 4C DF:256A
1430 /* 00 03 4E 75 48 E7 7E 10:3A 2E 2D A8 1C 2E 2D AA:78 00 38 2E 28 C0 47 EE:E273
1440 /* 23 DC 36 3C 04 E6 60 22:BC 3C 00 08 6C 10 42 40:53 AC 00 08 6B 02 10 1D:680E
1450 /* E1 4D 1A 00 50 06 53 06:0D 05 67 02 54 44 38 33:40 00 B8 43 65 DA 3D 45:0384
1460 /* 2D A8 1D 46 2D AA E2 4C:98 7C 02 73 30 04 61 00:00 84 20 04 4C DF 08 7E:E6E4
1470 /* 4E 75 48 E7 7E 10 47 EE:2D A8 16 2E 2D AA B6 3C:00 08 6C 14 42 40 53 AC:76E6
1480 /* 00 08 6B 02 10 1D 16 AB:00 01 17 40 00 01 50 03:42 40 53 AC 00 08 6B 02:C376
1490 /* 10 1D 3C 13 16 EB 00 01:16 80 72 10 92 03 E3 6E:51 03 E6 68 8C 40 30 06:C3C0
1500 /* E0 48 41 EE 2F AC 74 00:14 30 00 00 ED 4A 41 EE:30 AC 10 30 00 00 55 00:C992
1510 /* 72 08 92 00 E2 6E 02 46:00 3F 84 46 50 03 96 00:1D 43 2D AA 20 02 4C DF:E1DB
1520 /* 08 7E 4E 75 48 E7 0C 10:3A 00 0C 6E 80 00 15 20:66 02 61 6C DA 45 41 EE:5794
1530 /* 1A 0A 3A 30 50 00 43 EE:10 3C 45 EE 23 DC 47 E8:FB 1A 32 3C 04 E6 41 F1:A527
1540 /* 50 00 52 50 30 18 B0 58:63 3A 38 05 54 44 B0 58:62 FA 59 48 33 90 50 00:8191
1550 /* 30 80 30 32 50 00 37 84:00 00 B0 41 64 04 37 84:00 02 34 32 40 00 35 80:FFE0
1560 /* 40 00 37 85 20 00 B4 41:64 04 37 85 20 02 35 82:50 00 3A 04 3A 33 50 00:CEEA
1570 /* 66 B4 4C DF 08 30 4E 75:48 E7 1E 1C 42 44 41 EE:23 DC 43 EE 10 3C 24 48:60FD
1580 /* 26 49 22 3C 00 00 04 E4:34 01 D2 89 30 18 B0 42:6F 0A 36 11 52 43 E2 4B:09E9
1590 /* 36 C3 34 C0 54 49 B3 C1:6F EA 42 44 30 3C 04 E4:3A 3C 02 74 41 EE 10 3C:019E
1600 /* 43 EE 23 DC 3C 30 40 00:DC 70 40 02 31 86 50 00:24 48 D4 C5 BC 62 65 FC:0235
1610 /* 95 C8 34 0A 54 42 36 05:96 42 E2 4B 24 48 D4 C5:47 EA 00 02 28 49 D8 C5:374E
1620 /* 4B EC 00 02 60 04 37 22:3B 24 51 CB FF FA 34 86:38 84 58 44 54 45 BA 40:A8AB
1630 /* 6F BA 42 44 43 EE 23 DC:41 EE 15 24 36 3C 04 E4:34 19 B4 43 6E 04 31 84:13EC
1640 /* 20 02 31 84 20 00 54 44:B8 43 6F EC 4C DF 38 78:4E 75 41 EE 00 00 22 48:E0B4
1650 /* D2 FC 10 00 70 00 72 0C:24 01 10 C0 51 CA FF FC:52 00 66 F4 70 00 10 C0:521D
1660 /* 52 00 66 FA 70 FF 10 C0:53 00 64 FA 70 00 72 1F:20 C0 51 C9 FF FC 70 20:C9EC
1670 /* 10 C0 B3 C8 66 FA 4E 75:48 E7 10 10 41 EE 10 3C:43 EE 23 DC 45 EE 1A 0A:BA32
1680 /* 70 01 32 3C 04 E6 74 00:36 3C 01 39 30 C0 32 C1:34 C2 54 41 54 42 51 CB:CDA6
1690 /* FF F4 41 EE 15 24 43 EE:12 B0 45 EE 26 50 47 EE:10 3C 70 00 32 3C 02 74:06F5
1700 /* 36 3C 01 38 34 1B D4 5B:32 C2 34 C0 30 C1 30 C1:58 40 54 41 51 CB FF EE:9973
1710 /* 3D 7C FF FF 15 22 70 00:3D 40 1A 08 3D 40 2D AA:3D 40 2D A8 4C DF 08 08:1F4F
1720 /* 4E 75 20 6E 32 EC 10 C0:2D 48 32 EC B1 EE 32 F0:67 02 4E 75 2F 01 2F 00:A937
1730 /* 20 2E 32 EC 90 AE 32 E8:67 16 22 00 2F 00 2F 2E:32 E8 3F 2E 32 E6 FF 40:0EA7
1740 /* 4F EF 00 0A B2 80 6E 0C:2D 6E 32 E8 32 EC 4C DF:00 03 4E 75 58 4F 22 1F:7AA9
1750 /* 70 FF 4E 75 48 E7 10 10:26 6E 31 B0 76 05 3F 03:48 6B 00 02 48 7A 02 F8:55D3
1760 /* 61 00 01 EE 4F EF 00 0A:4A 80 66 30 3F 03 48 6B:00 02 48 7A 02 E8 61 00:AEEB
1770 /* 01 D8 4F EF 00 0A 4A 80:66 1E 3F 03 48 6B 00 02:48 7A 02 D8 61 00 01 C2:570D
1780 /* 4F EF 00 0A 4A 80 66 0C:70 FF 4E 75 70 00 60 06:70 01 60 02 70 02 4C DF:933D
1790 /* 08 08 4E 75 4A AE 31 B0:67 74 20 6E 32 E2 20 0E:55 80 90 88 63 64 2F 08:A1C4
1800 /* 22 48 61 00 01 2A 58 4F:20 40 70 00 10 28 00 00:54 80 D3 C0 2D 49 32 E2:1C46
1810 /* 43 E8 00 17 70 00 10 28:00 16 D2 C0 1D 59 31 AF:1D 59 31 AE 45 EE 32 C6:55B2
1820 /* 2D 4A 32 C2 22 4A 70 20:72 15 12 C0 51 C9 FF FC:43 E8 00 17 70 00 10 28:0409
1830 /* 00 16 72 16 92 80 D5 C1:2D 4A 32 BE 53 40 14 D9:51 C8 FF FC 42 12 70 01:59B0
1840 /* 4E 75 70 00 4E 75 41 FA:02 40 60 8A 22 6F 00 04:48 E7 1F 00 70 00 78 C0:7B13
1850 /* 7E 7F 14 00 1A 00 E2 0D:BB 02 12 02 7C 04 E2 0D:BB 02 51 CE FF FA 16 02:424B
1860 /* C6 3C 00 01 08 00 00 00:67 04 D6 3C 00 80 08 02:00 00 67 02 B9 01 12 C1:0C6A
1870 /* 12 C3 0A 03 00 01 B9 01:12 C1 96 3C 00 40 12 C3:52 00 51 CF FF BE 4C DF:F34D
1880 /* 00 F8 4E 75 20 6F 00 04:2F 03 70 00 76 00 74 1F:61 22 76 02 74 0F 61 1C:3C6C
1890 /* 76 07 74 07 61 16 74 03:76 0B 61 10 74 01 76 17:61 0A 74 00 76 0F 61 04:4304
1900 /* 26 1F 4E 75 22 02 10 C0:51 C9 FF FC 52 00 51 CB:FF F4 4E 75 20 6F 00 04:D26A
1910 /* 70 03 72 1F 61 16 72 2F:61 12 72 3F 61 0E 72 2F:61 0A 72 2F 61 06 72 0F:D818
1920 /* 61 02 4E 75 10 C0 51 C9:FF FC 52 00 4E 75 20 6F:00 04 48 E7 40 C0 43 EE:641D
1930 /* 31 B4 2D 49 31 B0 72 00:12 28 00 00 54 81 70 06:12 D8 53 41 51 C8 FF FA:FC41
1940 /* 52 49 70 01 13 58 00 03:13 58 00 02 13 58 00 01:13 58 00 00 59 41 58 49:0FF0
1950 /* 51 C8 FF EA 70 02 13 58:00 01 13 58 00 00 55 41:54 49 51 C8 FF F2 53 41:F6A3
1960 /* 12 D8 51 C9 FF FC 4C DF:03 02 20 2E 31 B0 4E 75:20 6F 00 04 22 6F 00 08:C766
1970 /* 30 2F 00 0C 53 40 B3 08:66 08 51 C8 FF FA 70 01:4E 75 70 00 4E 75 48 7A:928C
1980 /* 00 46 FF 09 58 4F FF 00:1B 5B 31 4D 00 0D 0A 00:4C 48 20 53 65 6C 66 20:5D91
1990 /* 45 78 74 72 61 63 74 65:72 20 20 56 65 72 20 31:2E 30 31 0D 0A 00 20 3E:8FB1
2000 /* 3E 3E 20 4E 6F 77 20 65:78 74 72 61 63 74 69 6E:67 2E 2E 2E 0D 00 83 81:0677
2010 /* 83 82 83 8A 82 AA 95 73:91 AB 82 B5 82 C4 82 A2:82 DC 82 B7 0D 0A 00 20:86E5
2020 /* 43 52 43 20 45 72 72 6F:72 07 0D 0A 00 20 45 6E:64 0D 0A 00 20 8F E3 8F:717E
2030 /* 91 82 AB 82 B5 82 DC 82:B7 82 A9 81 48 28 59 2F:4E 29 20 00 20 83 74 83:A295
2040 /* 40 83 43 83 8B 82 AA 83:49 81 5B 83 76 83 93 8F:6F 97 88 82 DC 82 B9 82:030D
2050 /* F1 0D 0A 00 20 83 74 83:40 83 43 83 8B 82 C9 8F:91 82 AB 8F 6F 82 B9 82:98C8
2060 /* DC 82 B9 82 F1 0D 0A 00:20 82 68 82 63 82 AA 88:D9 8F ED 82 C5 93 57 8A:68C6
2070 /* 4A 8F 6F 97 88 82 DC 82:B9 82 F1 0D 0A 00 2D 6C:68 30 2D 00 2D 6C 68 31:F6D6
2080 /* 2D 00 2D 6C 7A 35 2D 00:1E 07 2D 6C 68 31 2D 5D:17 00 00 5E 4A 00 00 B8:1C87
2090 /* 26 4C 15 20 00 08 6E 61:67 64 72 76 2E 72 91 72:F6 63 39 AD 98 B8 97 F3:6B2F
2100 /* 1F AF 6F CF E1 FE 02 C1:66 3E DE A3 98 5C 57 66:1B 0F 65 D5 85 AD D6 BC:650A
2110 /* 69 E0 44 5D 35 E4 F1 D9:28 C0 3B E4 F9 54 BD 51:81 DF 6B A0 7D F4 B0 AC:63B8
2120 /* 17 A6 CE 71 F3 94 9D AC:1C BD 2C 78 D1 9F 85 BC:93 C8 72 DD CF 04 2E 23:5DFE
2130 /* FC 31 39 8B 5D 8A DD AD:A4 B7 FE 18 80 05 73 99:23 30 F5 64 1B DD 26 91:F68C
2140 /* 35 49 B0 4E 22 75 93 B8:9E 45 F7 2C 43 48 15 00:5A 7D 66 E9 97 62 D7 9D:B06C
2150 /* 81 7D 05 56 1B F7 0A EB:EF 64 E7 14 5D 07 38 60:4D EA E7 51 99 1C C3 04:EEAD
2160 /* F4 A7 48 31 C4 44 09 01:5A 20 7E 20 05 BB 02 B5:8F 4D 2B FD 23 46 53 D0:6661
2170 /* 4D 70 E3 85 B3 F7 83 D0:4A 28 7F 66 D2 1E 81 DF:46 E5 04 24 00 3E C8 35:75F1
2180 /* F7 08 D7 9D E5 41 73 FA:02 6A 04 9A 5F FA D7 0D:CF C8 90 4E C4 1B FB 1D:6221
2190 /* A2 02 E4 1E 0A 7D F3 41:E9 FA C3 6D 60 C5 16 08:EF 44 90 C7 A6 B8 D6 06:823F
2200 /* 76 42 58 12 6C 54 70 1B:9F 36 5B 03 C1 A8 06 FE:7E 2E 1C DA 73 FE 8C 7D:7D2B
2210 /* 38 D8 16 F0 41 02 CF AC:0B 86 FC 02 D6 16 05 C3:DE 82 D9 AC 0B 53 7D 82:DB20
2220 /* C3 16 05 B3 A7 41 6A 65:6A 8E B8 D5 A8 B2 AF 60:5C 20 75 8B 9C C1 61 1D:1E75
2230 /* FD 40 5F BE C0 B3 CF 50:5E D3 9A BF 6D 29 03 81:50 33 EB 6C 17 C7 30 58:3596
2240 /* 87 41 71 3E 0A 16 D7 41:76 18 76 FE E3 A0 78 09:4E 17 09 40 FC B8 ED 6C:3872
2250 /* 8B 44 9C 6C 30 27 6F 55:78 D0 0F 63 90 B9 D8 77:4E E7 3F EF 4A 3E 78 0D:EA3F
2260 /* C5 28 1B 1F 20 9B C0 9C:0D 63 B1 9E 44 3A FC DF:B3 FD 68 0A EB 5A 3B 15:7D73
2270 /* A7 7D 36 3C E0 16 26 C9:0F ED 93 0E AE 44 E1 56:AC 73 27 E2 BE 84 4B 6E:1131
2280 /* EF C8 EE 05 99 31 CC BC:F5 66 C9 8B 6B E1 2E 06:EE DF DD 96 F3 52 11 7D:0C02
2290 /* 28 39 F8 62 42 16 95 D0:FE F8 13 A9 C0 A3 4D EE:D3 35 56 9B 2B C2 95 B1:5C11
2300 /* C3 42 33 77 2C CF FE 8C:0B BB 88 F8 C0 B8 A5 1B:41 59 81 70 87 9E 97 64:4B20
2310 /* A0 80 67 BD C2 E3 07 86:AE DB 0E 8E 1A 5A 6F D1:F0 40 AC D2 60 57 90 4A:7B89
2320 /* 77 D1 C3 E7 6A 51 28 99:6E 10 2E FF 8D 19 80 61:50 C5 05 06 97 B4 B7 99:D6B2
2330 /* 56 54 34 2A AE 4C CD B3:FE 33 9A AF 96 B5 14 88:3C E3 CB FD 2E 91 5D 46:2A94
2340 /* 2E 47 BE BC C0 B0 EF 23:28 54 E5 52 8C 23 D5 F2:9C C4 27 D6 8C 06 21 F9:0B74
2350 /* 4F BD 07 66 61 FA B1 CA:78 FA 29 5B 38 66 2E F9:A2 41 EE B8 84 3C 97 F0:A3A4
2360 /* 6B 64 1A 68 22 0E C3 B8:83 DF 64 07 B8 41 66 40:9D 4F D6 B0 44 CB 9A 23:0FD4
2370 /* C8 16 D5 13 F6 84 9E A3:95 C1 08 39 14 8D 39 58:83 06 03 BF C7 89 4C FC:738D
2380 /* 9B AE D7 DE 3A FD A8 7D:21 40 BC 97 24 A2 5E 46:D1 F2 3B 94 0F F4 2E C2:ACB1
2390 /* 33 88 04 52 00 A1 EB 32:D2 15 43 C3 6E F9 EE 7A:82 AF 77 06 90 FE 06 0E:3720
2400 /* CF A1 BB 38 B8 F1 7F 54:DC 99 72 E4 E6 7C 93 43:0D D7 D1 C3 7B 8A 35 51:A36F
2410 /* 98 8B 00 F6 C5 3F 70 99:4C 78 D3 BF 34 3A F9 E1:28 A0 63 D0 3F 5D 9A BD:BADC
2420 /* BA E5 06 E0 BB 47 D8 B9:E6 24 4E 72 1B A3 14 37:08 C9 BA 89 E1 B5 E9 2D:7B19
2430 /* 32 20 BA 9F 34 E4 1D 5D:3C FA 7C E9 24 54 DB 24:03 32 E3 FE 39 21 84 B4:2310
2440 /* 94 6B F2 87 FF 03 95 41:3D 65 32 70 A6 CF 3E 9F:04 61 1E 18 0C 4F EB 70:F53F
2450 /* F8 C3 FC 73 CB 33 D3 38:D0 BE AB FE 5F A2 29 F0:E6 0F EB DF 89 4E 93 3A:77C1
2460 /* BB D2 DD A8 EE 6C 6F A7:CE 31 CB 99 DA BD D2 6C:49 18 00 D6 DA C3 01 83:68E0
2470 /* 30 1F 3D A6 DB 7A 62 6F:9A D0 5D AC 0B 26 07 9B:19 B0 8A C0 E4 1F B0 4C:D83C
2480 /* 50 D9 26 66 3E B3 CC D0:5F 9F 44 5C 7A 71 8D C9:31 AC 08 1A 1B 49 4A 55:88B7
2490 /* 7A 2C 47 25 53 CF 71 22:EA 6B EA FA 5F EF D0 A3:8D A8 F5 EF E6 D1 47 4A:B8A7
2500 /* 83 60 CA C3 29 FA CF 68:B3 E0 1A 0E A6 FF F5 E6:BD B1 6B 6C 91 78 0D B7:045A
2510 /* 65 6C EE 79 5E 47 2F 7D:13 FB 9F 98 EF D4 51 F6:CF 2E 37 41 7F D1 38 2C:4F4B
2520 /* 80 D5 D9 CD A4 FC B4 BC:E5 FE 28 0D 94 68 56 ED:96 E7 5D 8C 79 E7 78 61:CB5D
2530 /* 01 DE 71 39 FE EF BF BA:16 ED 34 7E BF BB 99 FC:A7 ED 8B FE E2 FC 17 E5:3178
2540 /* 52 77 EE DC 23 78 F2 0F:4E F0 61 8F FF 90 52 96:EE 8D 6A 27 5F 02 17 9D:D155
2550 /* 63 E0 EC 7B F9 8E 7A 08:75 F5 DD A3 38 1F F9 54:69 E5 68 18 26 DE 1F A2:2CB6
2560 /* FE 30 95 C2 32 CE 31 01:00 3A 3C 02 C9 2A 16 F2:B0 0B F8 14 05 DB 48 98:8248
2570 /* 7E A6 8B 61 13 9E 56 F1:4B 5B 7B 82 77 38 60 6C:C7 2A 6E B7 04 3E CB B7:3292
2580 /* C7 CD 31 DF BE E0 78 AA:1E E6 50 83 A2 B0 09 ED:63 41 F5 66 E1 7B F5 A7:19EB
2590 /* 96 F0 F3 7B C9 93 42 54:29 55 91 55 6E 33 A7 D0:ED D0 04 67 01 B0 25 CF:9E18
2600 /* 1F E0 53 9D D1 7A B8 61:BC D8 0D FE 1C 48 07 EC:06 4B B0 9F EC A3 7C 52:F5A4
2610 /* 77 2B F2 FA 36 7F 14 3F:6E 9F 80 68 F5 09 19 7C:01 FA 13 50 3E 87 11 2E:EE4B
2620 /* FB 1B E2 CA 67 B2 E7 02:E5 7C FF 35 31 45 C8 2E:65 5B D4 CA 6B B8 FC B9:202A
2630 /* A9 EF DD CD 48 13 FE 25:88 53 7D A8 98 D6 DF 66:51 60 2C CE 86 71 86 DE:30EB
2640 /* 8E 21 8A 90 6B C9 12 5E:B7 1E BC 7B 5B F4 23 54:F2 B3 8B 02 45 29 BD D4:002D
2650 /* 5A FE 33 F9 68 0A 42 AB:3D 1A 81 77 CF 20 6B 21:76 84 E8 85 B3 44 17 08:61E3
2660 /* A0 AB D2 F0 42 7B 63 BE:31 56 6B EA 26 A0 4F 24:E5 99 A2 34 BD 0C 5B A1:008A
2670 /* 49 93 43 4C 4D D0 36 49:89 FB 30 54 76 B1 BB 58:13 70 43 97 04 94 A0 BF:B407
2680 /* 5A 80 6E B9 E4 9E C2 BF:E9 C9 BD C6 42 C9 DE 4D:83 44 A6 F4 A7 8B 37 33:9129
2690 /* 4A 6C FE C1 F1 33 EA 81:20 37 98 B7 21 31 F6 02:79 19 5B CF 7E F8 C9 A4:3EA0
2700 /* 26 F8 48 0D 76 DF D0 3E:91 D8 97 C8 B1 2D C3 89:62 EC 12 B2 22 83 FE D3:1F40
2710 /* 03 EF EA 87 B6 1D 2B 6D:24 34 DC 08 56 56 D0 A8:F0 6E DE 92 06 B4 9B DD:B170
2720 /* 92 16 6F 2A F9 8A B7 91:30 84 C3 37 A5 B3 34 0F:85 0D E8 67 EF D3 FB 3F:2ABE
2730 /* 38 C3 CB B2 D5 4B EE 56:35 79 E9 D7 98 FB C5 FA:E0 9B 57 CD FD D3 B5 CF:0FE8
2740 /* 74 46 17 02 3D 0A E3 A3:F1 0A 89 F4 47 21 C5 7B:FA 11 F8 A1 FA 0C F3 4A:AF79
2750 /* 1E C8 0A 68 67 E8 B6 1F:44 3E 80 33 77 57 C4 B8:4A B7 56 A2 FF C2 93 1B:6ADD
2760 /* 09 CA 68 04 EF 06 56 93:D8 C7 81 E7 CD C4 F8 E3:50 44 55 07 6C BF 42 18:828F
2770 /* 39 85 EC 52 5D C1 69 BB:43 CD 24 DB CA B6 6C E9:ED A3 4F 60 85 2D 0D 7E:1586
2780 /* 8E E0 3E 1A 13 1D 7A B4:A1 A0 C3 49 8E 09 D4 F0:4C 93 5A EB 25 F6 AE 96:41BE
2790 /* 20 B6 89 BD 10 42 91 68:D2 C7 3B 12 12 7B 7E EF:5C E3 0D E1 DC 46 15 E0:CE66
2800 /* 84 49 78 3F 8B 1C 87 FB:C1 E0 E9 49 31 63 BC BD:D9 EC 57 01 F0 F7 6A 0D:66A6
2810 /* D9 DC 1D 7B 71 A5 ED 80:00 71 B2 F8 5A E2 43 5E:1E CD FB 61 2E 9E 1F D9:F86A
2820 /* DC 96 F3 E5 61 AD E6 E3:20 26 2D E6 0E 83 57 7B:BD 45 EB 81 CE 1F 2F B4:F451
2830 /* 87 64 24 F1 DB 17 23 24:25 9E 26 B3 B6 24 72 CE:12 B4 F0 1D E4 D6 95 67:9524
2840 /* 8B 71 DD C4 DC E2 48 7C:DC E7 0E 5A E0 2B 50 36:B6 7F BE 20 88 E8 FE 39:6BAD
2850 /* CE 91 F9 A2 B6 5F AC 35:97 C6 EF FB AF CE 77 44:5F 98 90 BA D9 CA 3F C7:53E9
2860 /* A0 58 65 23 8C 03 C9 BE:98 6E 0A C3 D4 0B 80 A0:A7 50 06 DD 00 62 21 4E:69EB
2870 /* A9 AD FE 93 EF 6D 3D C0:F5 3D E0 5B 4F 77 09 EE:2A E4 B5 3D A6 1B 8F 70:F820
2880 /* 34 2A 46 26 98 81 00 DF:3E 91 5C CE D6 1D 1F 80:D3 AF 15 D8 36 72 3B 75:A446
2890 /* C3 64 75 F8 7B 94 3E AC:15 17 73 81 AB AE CE E1:C0 5D 91 27 AC 4F 2C 47:A746
2900 /* AE C2 28 D8 68 A5 DE F3:96 F6 56 5E 58 C0 16 3F:E0 58 B9 24 5B F3 2A 89:4139
2910 /* 6A 1E 0C DA E4 54 09 4C:8A 5D CF C6 E4 1F 2B F9:B2 92 8A D6 85 19 92 9F:0C67
2920 /* 07 D0 24 E6 D6 E8 83 08:A5 F4 A9 F6 FC EA B1 09:D3 B3 4B C6 7F 07 08 D2:0E20
2930 /* 9F 15 F5 64 1A BE 88 78:FB 4B 90 0E FE 8B C5 38:B7 7E 8D 4B 06 2E BC A3:0C07
2940 /* 46 32 CF B0 28 27 48 7A:8D 80 87 B8 0E EF 42 34:1A AA BF A8 A6 6E ED 6A:0F9C
2950 /* 7D 9E FB 53 70 69 47 E1:D5 B1 10 03 A8 74 AB DC:15 E0 AF 0F 73 58 B7 C0:B229
2960 /* 9B 4D 63 78 4B 71 8F 4B:C6 79 FF E9 1B 4C 9C DC:9C 8D A7 BF 65 D2 31 BD:5409
2970 /* D2 3C AC BD 24 47 36 FF:C3 10 04 3D 37 20 E0 9A:14 56 66 C0 19 1A AC 2D:1B6D
2980 /* 1F C1 90 19 4E 64 3D 3A:BC FB 27 93 1F 33 D4 DC:8F 39 FE A6 AE 0A 90 DC:B0D2
2990 /* 5F A4 6B 7D 2A 39 35 AD:C7 AD 93 1A 0F 15 2B 5F:A5 7C 7F AC C6 EC 74 1E:44B2
```

```
3000 /* 05 E5 BE 01 75 A3 F7 E0:EF A8 DA 5B 83 38 BA 4E:C0 5C 38 7B 3E F2 9E D7:5B13
3010 /* 79 5A B7 8B 30 E6 9C 85:36 25 84 4E 9E 90 48 7F:36 DF B7 6E 57 E2 32 4D:5477
3020 /* 0C 74 8B 50 9C D6 87 F1:C0 FB 7C 9F A9 8C 9B 89:EB 18 CE 01 F0 1E 5F 03:29EE
3030 /* CB E0 7C 6D 4C 4A E5 D5:98 E4 57 62 51 84 B9 6F:39 93 FE 3F 4C DA 0F 26:4AFE
3040 /* 7B A7 B0 85 CE B9 2F 11:A0 40 E4 67 F0 B8 F7 B1:D3 07 64 8E 6C 36 33 A4:462A
3050 /* 94 77 3A B4 98 F9 71 14:F0 BD 21 A8 09 50 41 0F:13 A2 08 08 40 72 1A 23:B80C
3060 /* 03 DA 7A 57 D7 70 65 4F:DC 59 E1 24 0C 31 8F 4D:9F 00 10 DB 9E D4 6B 98:DEAA
3070 /* 92 27 61 B5 F9 0E 2C 79:7E 4F CC 03 97 A6 96 FF:AF 30 69 2A 5F E2 2F CE:95FA
3080 /* 6C 61 3E 25 2C A4 1D 1D:8B 15 A2 75 B5 98 2C 5B:75 1B FD FF DA FC 0B 3B:7146
3090 /* 65 F8 15 DE D5 F7 C7 FE:2D B3 CD E7 BE 07 CB 78:1E 9A A5 09 EA FE 5B 57:9940
3100 /* F4 81 08 DD 78 46 81 F6:B3 F2 7A 10 88 F4 AE B4:1A BB 7F 3A 56 D8 9C 06:8AD3
3110 /* 7D 74 89 DA 4E 82 FC 4A:DE F9 7D 92 4C 5E 6E 3D:F0 23 40 F8 D7 AE 6E B2:4FA9
3120 /* 67 62 17 18 84 23 8A 4C:88 EC A5 61 A9 54 31 18:B1 F3 3F 8F FE 21 78 11:715B
3130 /* AA 30 EB CC 37 60 8D 5C:5C 02 37 D3 A3 68 EB 4F:D4 59 D7 E1 53 30 0D EE:71F1
3140 /* E7 1F CF 4A AE 9C D9 10:2A 72 6D 74 94 5F B0 D6:73 74 7D EE 44 9D CB CF:07B3
3150 /* 12 DE 62 C7 7F 83 4D 1E:03 8E 7E 8B 4F 61 FB CD:B1 03 E4 37 93 96 8A 0D:5417
3160 /* CC F3 FE 16 0D F1 5D 1E:D5 E5 DA 0B F3 5C 86 28:1F 91 39 E7 8F CC 33 58:63A2
3170 /* 72 8E 39 41 1C 89 8F E4:FA 5A 99 21 8E 69 46 68:3E 81 84 7B 6D 13 55 B9:2F0D
3180 /* B4 DD 30 00 24 CB D1 C7:1D 0F B7 C2 D7 2A 7E 4A:94 B0 F6 33 50 B7 FD 0A:5983
3190 /* B4 45 2F 78 1B F3 51 CF:A4 69 CC DA 7D C5 CD F2:F9 54 23 A9 A8 FD 21 D7:838E
3200 /* C2 5B CF C8 7C 06 47 61:99 1A CC A3 A1 21 62 4E:C8 78 0F 03 69 B0 E7 AB:1189
3210 /* 09 7E 1D 16 54 83 3F 9D:88 ED D6 B3 6B D9 8F 3C:5F 89 D1 61 FF 0C 69 F0:93AD
3220 /* 19 17 C3 63 6B E6 23 CF:75 7E DF 58 F3 F2 F5 F2:29 10 E4 CA D0 58 96 8E:EBA2
3230 /* 23 D6 E2 8E 3E 44 B0 8C:6D D1 CB 03 DB FA 8C 54:6D 45 6E D0 F8 6C A7 DD:89FC
3240 /* 57 81 63 F1 EF 8B CD 27:AE 3E 03 CA F0 8C 9E D5:78 CD 6E 18 F0 7B A7 C8:1880
3250 /* 7D 2E 9F 42 2F 02 9B DB:F0 1A 89 F7 AF 42 5E 66:81 78 9E 0F 99 4F A6 EC:6E5E
3260 /* FA 7F 9F A8 E9 2A 31 45:DD A8 65 8C F7 FB 2D A3:C5 68 EA 7E 05 DE 9A F0:0A82
3270 /* 7E 67 80 F1 02 0A 88 9F:7D C6 53 D8 1D F4 33 36:83 D3 B7 C1 FA AC DC B4:2021
3280 /* 1F E7 96 83 E2 A1 41 EF:4A 20 3E BD FC 1F F3 86:7E F4 C0 1B 5A CB 6E 27:5BB4
3290 /* CA D6 55 E1 02 DB F4 30:07 CA 73 59 61 54 7B 59:B9 03 FC 00 3E 88 03 CC:0F02
3300 /* 78 7C BC B3 78 7E DF 2D:B6 80 03 C4 00 20 40 0F:70 06 50 01 D5 00 17 80:AC85
3310 /* 19 80 10 80 09 E0 05 E0:03 1C 01 D2 00 F0 00 18:00 1F 00 2E 00 32 00 40:23BB
3320 /* 00 41 00 4A 00 4E 00 5C:00 5D 00 62 00 64 00 71:00 74 00 77 00 77 00 14:A2BE
3330 /* 00 2C 00 70 00 F0 02 60:05 80 0C 00 18 00 3A 00:74 00 E8 02 00 04 80 09:C919
3340 /* 00 13 00 26 00 5A 00 B4:01 68 02 E0 06 00 0C 00:18 80 31 00 66 00 E4 01:3BED
3350 /* C8 03 90 07 40 0E 80 1D:80 3B 00 10 00 40 01 00:05 00 18 00 60 01 80 07:FA1E
3360 /* 00 20 00 90 02 80 0A 00:2C 00 B0 02 C0 0B 00 34:00 D0 03 40 0E 00 3C 00:BB1F
3370 /* F0 03 C0 0F 00 44 01 10:04 40 11 00 48 01 20 04:80 12 00 54 01 50 05 40:2309
3380 /* 16 00 58 01 60 05 80 16:00 5C 01 70 05 C0 17 00:5C 01 70 06 00 18 00 60:21A9
3390 /* 01 90 06 40 1B 00 6C 01:C0 07 00 1C 00 70 01 C0:07 00 1C 00 70 01 C0 07:AAF3
3400 /* 40 1D 00 7C 01 F0 07 C0:02 00 10 00 80 04 00 40:02 00 10 00 80 04 00 20:DEDF
3410 /* 01 00 00 60 00 63 C4 A5:86 33 45 0B AB 30 33 31:1F 08 25 A8 06 2F 01 83:0ECF
3420 /* F0 1D 0F 01 CF FC 07 57:C0 73 E1 07 C8 3E 61 FE:8C 0F C7 1A AA CB AC 15:3C6A
3430 /* 8A BF 00 6B A9 F5 9F 80:27 D7 B5 C1 6F 47 64 1C:74 5B 81 4F 00 2B E0 52:3267
3440 /* 9C 77 C6 E5 E1 42 D2 AB:72 06 D3 FB 1F 1C A0 C8:CC 21 A7 80 BA AE 6D BD:0863
3450 /* A4 7F BC 28 14 3B 3E 05:98 50 6F 81 56 43 E7 9F:0F B4 46 F0 3D 8A 9B 7E:D608
3460 /* 56 C0 79 13 74 7D 57 91:2C 29 C3 3B 7B 0A E3 C1:E7 AF 68 03 D1 5E C0 56:3B2C
3470 /* 84 05 5C 30 23 6E A0 81:A2 7D A4 6F 71 8A 71 E8:03 FF D0 43 49 5C E9 F6:7077
3480 /* 80 49 EC FE 51 95 E5 27:B2 BC DC 4C CE 56 81 AD:97 BD 75 F5 FE B6 CB 6F:E255
3490 /* 53 B3 84 A6 E3 7C FB C2:FB 1B EF 28 EF 0F 10 0F:31 D8 19 68 E5 9A D9 39:1114
3500 /* C3 47 6C 8E 90 BB 16 49:0C CB CB 4D 6F 9A 50 92:BE 4C B9 1F E5 C9 93 A3:680D
3510 /* 56 27 A7 AA A6 4B 04 04:30 79 26 86 7A 72 7E E8:C3 2C 61 1E 9C 37 99 AC:141D
3520 /* D9 69 35 48 1B 6D 2E 6B:3A 74 A0 9A 86 C7 C8 B3:69 F1 D0 23 57 7E 0B CE:E812
3530 /* CA 47 3A AF 35 EF 28 2D:25 D0 06 82 58 B6 F9 2E:BC 62 BE 21 E7 AC 54 9A:60AC
3540 /* E4 D0 89 F3 39 81 76 A1:89 76 74 09 CF AC 67 30:B5 D8 B9 FA 3D 25 8B D4:CA99
3550 /* 28 BE 0D D1 FE 07 B5 DF:4F EF 4C 53 27 AD 3C 0E:94 66 1F 29 76 3E 09 F5:F5DF
3560 /* 6A C1 D7 89 CD 78 0E 72:9F 52 52 ED 94 6A 1E 0B:CA 94 1B CD 01 B9 80 01:3F4F
3570 /* DE ED 1B E0 80 48 56 B6:5E 48 6D 74 23 EA B9 C2:81 6E 98 3A 69 8A 2B 6E:ADE0
3580 /* 72 74 36 EF 90 15 3E 58:57 20 56 01 20 0E E4 67:F4 E0 05 C8 79 3B 3D 3B:6B97
3590 /* 35 85 A1 F4 1F 30 FA FF:E9 4F E8 E8 CD 50 08 FC:83 40 97 BC 53 F9 8B F6:CA9E
3600 /* 8B DB 53 0D CD 00 DB AF:1C 03 D3 01 94 B0 81 38:DB 45 2D 17 92 BD 28 C2:2E60
3610 /* 96 AA FB 00 37 83 E8 F7:9C 34 41 EE 90 03 B7 5A:7B C1 C0 24 2A FE 8E 6F:D9F4
3620 /* 9D 8A FE 9F F0 0D 45 9C:62 36 6D 80 11 E3 02 59:3E 20 1F 45 98 57 01 3D:78FA
3630 /* 29 B9 79 BD FE 8A 5F 39:B0 39 F0 84 9F A7 AE 56:CA 94 FB C8 A2 24 22 65:A527
3640 /* 94 3F 92 4B F9 4A CB CB:D7 F7 A0 18 F3 39 89 EB:82 C7 95 B0 A5 A2 F0 04:3D38
3650 /* DA 9F AC D0 5C 0B 43 89:FA B2 E7 3F FA D6 F5 47:FF 58 1F E7 B2 E0 1D AE:48D8
3660 /* FD F2 44 F1 C9 88 78 10:D8 EE 8D F9 3E F0 1F B4:88 A3 57 FD A8 D9 5F C2:4D79
3670 /* 1F D3 31 0A 75 D2 0E 80:11 F6 B8 B3 02 34 1D 21:AD 6B 99 34 FF 85 87 31:60E9
3680 /* 5D AE 21 59 D8 15 98 CD:17 F4 00 9A 92 2B 7F 01:7C 8F 0A DF 9F 15 1B 40:0442
3690 /* 12 13 FB C2 4E 70 3B F5:E0 77 61 12 4B 9C C6 EC:EF 83 AF 11 86 BB AF 35:6A66
3700 /* 1A CB 54 1A C2 EC 00 D4:B1 91 8B 25 4C 06 2D 93:80 5A B9 23 28 E3 50 C6:01B1
3710 /* 24 AC 08 D5 98 D9 A8 1B:66 00 6D 3C C9 CF 12 ED:82 F7 97 C7 F0 0B 7A 40:441D
3720 /* 65 7E 7C 32 BC 86 83 B6:00 E9 4F 09 3F A4 03 50:40 1F F3 E8 36 22 58 5A:4874
3730 /* 73 FF 9E 8D 7F C0 6A 7C:18 D9 19 F1 D9 F5 C4 A9:80 8D 16 F6 00 9D 3B 1A:87C3
3740 /* 6C 72 24 9A A7 A7 6A D7:DC 48 C3 5E CA 01 35 D2:CF FC 6E B0 7B 8C 14 80:3ADC
3750 /* 4A D8 09 71 08 95 AC 09:4E D5 87 EA 15 B2 B9 48:66 73 27 58 0F F3 4E CB:B9C9
3760 /* 34 FA D8 48 DD 09 48 43:DF 3E 8C D2 F9 71 D8 5C:01 32 55 D7 52 C6 35 0D:147F
3770 /* EA 05 77 88 5C 6D 1F C6:9D 9F 56 A9 F3 0F E1 3B:E6 E5 C8 6B D7 36 99 CD:A217
3780 /* 27 33 AA 3A 5F 19 C1 1A:49 3C 91 25 CD 19 FB F9:FD 38 8A 56 12 EE 79 31:B3B5
3790 /* 27 40 65 FB 88 18 80 7F:F7 32 6E B5 72 3C BC 7C:ED C0 0B C3 15 6F AE 9F:48EB
3800 /* 9B 60 B2 6F D0 81 57 58:F7 1D 9F BA 4A D6 51 6A:72 FF D6 E2 EE 5B 5F EB:1200
3810 /* 93 FD 2E B3 E1 96 8B 91:85 6A 2A FE 14 BF FC EE:2B 55 2F 6F 69 D9 C0 25:08D7
3820 /* 65 F0 3F 35 3D B7 6A BE:04 1B E1 28 7E 8D FF A0:57 D4 A5 88 01 5C 43 53:5918
3830 /* B4 00 7B B6 FB 0F D5 DE:EE 36 76 AE A5 7C 22 55:87 62 60 1D 9A C3 FB 45:0215
3840 /* A0 72 09 F5 7C F4 8B BE:F6 85 5D F6 CC 3D 6B 89:3B 0F 44 E9 CA 93 75 18:266B
3850 /* 58 C0 61 31 1B 18 28 7C:D5 DB 6C 70 01 FA 11 7C:7F 58 B5 C6 11 D6 01 1D:C776
3860 /* 1E 85 E5 DE A5 6E E4 E0:80 6D 6B C7 88 D3 60 0E:90 73 E2 A7 5D 8A 72 23:E7C6
3870 /* 99 ED 68 02 DC 71 90 F6:2F AD C3 69 88 4B 40 03:72 FA 13 8F B7 5B EC 04:A27D
3880 /* B2 7E 08 96 58 62 59 6C:02 5E 06 8D AF C2 F5 AD:E3 F3 DF 80 44 E9 F8 86:F454
3890 /* 5C FC E1 80 27 21 17 EF:FC 4F 2B 76 4C 37 21 6F:EE 71 F3 21 F7 7C B3 3B:CFD2
3900 /* 54 FA 1F 0D F6 0A 2F 82:85 B4 25 20 13 CC 7F DC:12 09 B8 02 59 3B 10 79:378F
3910 /* B4 4B F7 3D 60 21 EA DF:89 03 DB A3 63 1D B6 58:B2 85 85 82 B5 79 D0 19:1BBB
3920 /* AF CF 36 76 42 6B D3 C1:48 7A BB DD EF F8 45 20:A1 96 87 6A A2 57 12 50:2D0F
3930 /* A7 02 AF F4 5E 81 83 9B:16 AF 60 05 CB 81 8B D0:05 FD 08 17 8C F4 05 C1:28E5
3940 /* 9B 62 7E D9 8F 05 79 1E:7C FA B2 4A 62 E3 4D 3C:EE B5 F6 C6 1F 6E 43 3E:E8DE
3950 /* 3F 70 2D 5A 68 3D 42 CD:CD B8 19 A5 C8 91 91 E7:BB C4 4B 7B 2C 30 60 C8:0227
3960 /* 3B 37 2F 82 AA C2 1D F2:6F 2F 2A A2 FE 0F EA D5:C2 CE 4A 27 75 60 72 77:C714
3970 /* 93 51 BD A3 29 22 01 EB:57 38 26 95 0E 76 B4 D6:55 88 F9 CE 52 C2 13 BE:125F
3980 /* F9 75 0E 40 46 9A 7A 1C:8D 22 71 F0 DE 42 24 AB:23 68 7F C5 8E 69 95 A7:4BB0
3990 /* 41 1A 40 47 C5 B9 34 B8:1A BE 17 C3 18 8A 70 D1:21 15 39 84 7E 11 FC 08:C8B9
```

```
4000 /* 67 78 F9 DF 60 65 D7 C3:07 7C E6 CD DD C3 9D 76:A0 2C 1A DB 9D 38 CF E7:0951
4010 /* 6B AD 51 B2 D3 99 4F 72:D8 75 81 F9 6C 4D 49 74:DC 6E 4B F3 81 8D E2 F4:E76D
4020 /* C0 5F CF 78 DF 39 5F FE:5F F1 2A 4E 7F 70 65 DD:07 40 8D 79 7F 50 05 40:1706
4030 /* 16 00 58 01 60 05 80 16:00 39 C8 03 E9 C2 8C DE:92 0B 2A 15 D9 48 4F 27:011F
4040 /* 47 DF D4 4D 90 1D A7 FD:E0 0E CF 81 7F 0D 56 CD:00 C6 F3 EE 93 F0 F3 52:EAEC
4050 /* DB ED 5C 50 49 B8 FD 55:7D EC 46 AE 72 FD 8C 1B:00 21 0C 01 72 9A 0B A7:A4FC
4060 /* 44 6B 06 F5 BE 37 FE ED:5F 46 36 2C A4 2F 73 0C:73 6F 79 E4 3E A6 0C DC:BE4A
4070 /* B0 86 8D 86 02 E2 F0 57:25 F7 2A CA DB BA 93 F1:14 07 37 22 8A 89 70 4F:F337
4080 /* CB E9 70 F8 A9 5B 21 41:FE E4 EF 91 27 D6 41 D9:5D 17 8E DA 4E C1 93 68:07A4
4090 /* 78 69 5C 3E 4B 40 61 DC:FA 32 83 5F 80 02 00 B8:1E 49 78 D8 7E 14 97 8E:D477
4100 /* 2A F4 BC F7 C8 9F 7A B0:1D EE 5A 10 5E 0B BC 8B:CD 66 DF 23 6A CC 30 05:6F1B
4110 /* 1D 90 F0 27 E6 8E 14 A6:17 8A 6D 27 C2 39 B0 11:C7 81 98 D5 E8 14 E3 DC:72FC
4120 /* B6 71 BE 29 20 F4 0A 3E:09 19 42 84 B5 35 EB 1B:3A 69 16 8C F3 BD A2 D4:26F0
4130 /* FB 73 F0 10 F0 EA 8E 0D:14 E2 D6 85 BB 76 F0 01:FD D1 CC E2 B6 2E F3 48:36B9
4140 /* BD 95 77 80 F3 66 A5 C0:85 9D BB 3B 90 F8 F0 21:C8 44 92 E8 FC FE 51 98:8355
4150 /* FA 05 D4 04 2E 8F F8 09:FF DA C4 EC 13 36 23 B5:27 A4 03 0D 77 83 4F 06:9B11
4160 /* E7 41 5B 82 F2 44 D2 73:04 4F 42 04 AC 97 B0 50:A0 A9 C0 A2 7E 41 B5 5D:3483
4170 /* F1 A0 26 E0 22 13 00 7A:79 01 EF 31 3C 82 30 F6:EF AD 00 11 C0 01 34 E5:EC54
4180 /* 90 37 E2 39 AC 53 D4 F2:98 59 CC DF B7 0A 66 02:B1 9E 81 5C E5 FA D8 9E:C930
4190 /* 92 D3 DF FD F5 36 83 B8:63 2B EF 91 EC 67 75 48:BD 47 D3 7B 2F 8B 20 DA:A1C1
4200 /* 38 62 69 D2 9B 24 5B 72:EA D5 EB 3E F5 27 88 24:10 B6 F1 21 5F A8 3C 29:7DDF
4210 /* AC E8 D8 4F AD E2 D8 6C:F7 E0 4B FA 9E 6A 97 C6:1F F8 DA C0 59 67 10 69:316E
4220 /* 4D E7 79 40 0D E8 01 F6:00 19 77 EC 76 8C 74 A4:0F 17 99 64 65 F5 DD A9:D11A
4230 /* 71 5C 60 E1 D9 96 49 CA:6E F4 08 4A 04 8E 59 0D:19 BA DE 7D 98 EE A4 39:B086
4240 /* BB EE 37 68 EB 4E CB 0F:CE 77 5A EB 94 9A F5 2F:77 B5 A7 CD CE 40 0E E2:FED7
4250 /* F8 6F 60 F8 BD 11 88 08:C4 A9 27 6E 35 57 10 27:59 36 2B 02 BB 57 87 9F:D2DC
4260 /* B7 72 0B EF EC 3C 34 4A:DA E6 C9 42 CB 90 61 74:5A 7F 06 FF F9 E6 08 02:3644
4270 /* BC 38 66 FB 03 3E E4 B1:15 4A 3E E1 D0 C6 71 3F:38 63 B0 B6 87 B8 49 5D:A446
4280 /* 05 D2 8C D7 F7 2E 61 42:A7 D9 E9 2E 95 9D 12 67:5F 18 10 35 58 ED 93 6B:C6A9
4290 /* B7 62 1F 73 2D 4C 53 A0:06 00 F4 00 3D 20 0F 08:01 E1 E7 DC C5 88 96 85:0D91
4300 /* 82 A9 C1 BF BA 37 3F 9C:0A F9 A8 D6 80 0A A7 B8:FD 02 D6 8B 88 6A 4E 7D:B43A
4310 /* DC CD AC 65 29 15 D5 6C:73 4F C3 43 A1 68 FD 3C:75 C1 DF BA AD 01 39 8C:AFE2
4320 /* 3C 00 15 03 0E 60 05 EA:B3 5E 11 37 D0 F3 B6 D5:45 49 3F 6D 1D 01 2E 57:06E0
4330 /* 82 3C D8 4E 98 9D 6D A1:BC 6C 7F CC 4A 42 82 72:57 32 36 FF 8E D0 08 DF:F13B
4340 /* 7C 14 E1 DB 80 2E 6E DC:0C 7A 86 C5 DA F3 FA 27:A1 A0 1F 40 FA D7 F8 0B:0D66
4350 /* 7A 03 FD 1E 27 E3 F5 90:5D 74 7E 1B 20 FB 64 1E:10 CA 9F AC E7 9A 20 B7:8D5D
4360 /* DC 96 49 5F 35 DF EA 8C:AD 7F A7 A1 D5 F8 B1 FC:BD 80 F4 F4 8C 0C B1 0C:34B0
4370 /* 04 CF 8F 04 A5 0B 01 3C:DF 80 4C 64 C7 ED 0B BB:91 72 46 CF 91 14 0D 00:8043
4380 /* 76 2C 0E 1B 8E 3F 66 F5:FD 93 CC 96 62 46 F6 4A:CA 9D DD 24 A5 AD 5A C9:0835
4390 /* CA 28 78 EC 67 A3 84 61:02 CA A7 AF 4C 41 D4 7D:F3 BC 9B 18 DE 57 D5 57:5ABD
4400 /* 88 75 C1 A3 84 56 E6 45:A2 79 32 DD 50 ED F6 AC:C2 56 2D 1A 6E 6D 86 7F:857D
4410 /* 6D 7A 27 1B C8 45 9A 27:C9 D1 C4 60 98 38 4E 1B:AE FA 05 02 34 85 D4 E6:0882
4420 /* C0 1A 40 02 B8 26 EA 22:56 29 95 D7 F6 86 12 13:95 00 13 FC 29 C4 F0 A3:5782
4430 /* 23 A5 AD 35 33 AD 01 26:E3 85 A5 6E 31 BA 39 BC:52 BF 1E 24 9F 08 BA F1:6ACD
4440 /* C5 22 F2 BF 97 A2 05 D8:9A 67 18 E0 38 3A F5 08:4D 2C 04 A6 AA 9B D3 C7:03C4
4450 /* AF 5C FF 45 6C 63 92 BE:48 FD A8 7D FE 0E 08 8E:D0 74 27 BF BD 09 F2 D2:2F40
4460 /* 84 9E E0 91 2E 58 99 71:CE A1 73 70 93 EC 52 27:7C 20 52 9F 5F 7E F1 DE:6607
4470 /* 72 CB EA 65 9D 02 49 15:6D F5 1A A5 84 21 2F 72:57 C6 67 42 3B D8 88 E7:B1F5
4480 /* 19 72 6F 4A 94 C3 BD CA:85 57 8E 90 3B 34 94 0D:EA 5B 62 D6 7A 71 A2 23:B7BA
4490 /* 4F 81 15 1A 08 A4 BF C6:ED DB 74 77 59 73 5F 3D:6D AF CD CF F3 3B 69 0D:CFD1
4500 /* BD 25 F4 F6 EC 62 17 99:15 69 8F FD 11 D9 57 23:BD F4 7A 9E 86 0F FA AA:51E8
4510 /* 93 00 9C FF 76 D5 0E DA:DE 69 44 04 AC 0B D5 CD:3E B2 5E F3 C0 15 F5 CC:7D60
4520 /* C8 E0 A5 7F D4 32 5B C5:3A 70 03 D0 34 94 95 A0:61 71 D2 9A CE F7 A1 DF:C46A
4530 /* D8 DE 5A 65 80 01 12 EC:34 9F 8B 98 41 C0 83 44:02 F6 BA EA C8 8A 4A 19:3849
4540 /* 1D 8A 48 39 7F 64 9F 7E:1B 62 71 17 65 66 86 EA:11 DF 56 1D EA 80 9F 4B:19D6
4550 /* 32 48 87 83 A0 8B 8B AE:98 49 AC E3 99 4C E9 10:70 6C C4 AC E2 9A AA 22:2CE8
4560 /* E1 74 0A A2 54 15 20 88:06 DF AF EA FB AD A7 B6:AF CB DB 2D 6C 9E 45 16:CB18
4570 /* 48 29 5E 5E BE 81 EE 90:A4 D8 93 FF D6 69 EA 37:6D FE AF 5B B5 BE 82 66:EF8C
4580 /* 04 9F 29 D9 AB C8 88 3E:2E F6 22 86 00 18 00 60:01 80 0B C0 00 1A 1E 2D:C537
4590 /* 6C 68 31 2D B8 21 00 00:2C 3B 00 00 F7 26 4C 15:20 00 04 6E 63 2E 72 E4:29EE
4600 /* 88 EC C3 71 F6 DB 9E A6:31 2B 07 AB 7E 9D 77 AD:71 4A EF 5E E2 B7 35 D2:A50D
4610 /* BC E7 3F 13 00 00 7D 53:77 95 AC CA 45 DB F7 06:F7 9C 8A 2F BB FC CB 39:A9DD
4620 /* BB 7F 75 85 1E 34 39 E6:4E ED 6D 4B E7 38 CE 0E:B3 C9 4E FC 1B 71 F6 97:CA31
4630 /* 57 28 FB DB 16 5E 36 07:EA 2A AF 93 32 DB 2A D0:1F 31 F3 63 FC CC 00 BE:6C50
4640 /* 51 63 A4 7E 6E 79 4A AD:D2 E9 DF 66 22 90 51 7C:D2 9E 18 80 FF 2E 00 7F:27EC
4650 /* F5 4E 79 6B 19 2B 26 46:83 04 5C 23 29 04 F6 BB:76 76 41 43 0C FB B1 0E:AB19
4660 /* F9 02 20 B2 1E 87 1B 90:A8 5A 40 06 1C 52 3B D0:0D 5C 18 2C E0 0A 13 FA:3551
4670 /* D9 D8 A3 17 12 5C 96 47:ED 70 27 52 A2 A0 78 0C:46 A0 49 00 A1 0F 50 03:79B4
4680 /* B2 A2 01 2A 10 78 DA 9E:C3 90 1E 8C 4F 89 DD E9:D3 9E 90 0F C7 7D 06 C0:3064
4690 /* 7D 36 C0 7C 74 39 BF 3B:74 FE 67 8E 78 30 CA EF:84 01 31 C8 BF 7B E7 07:EBCC
4700 /* 1E E0 F2 CF 80 BA F7 D0:DE 44 FE 10 C8 E9 41 DB:DB 50 07 B6 1D 21 1E 90:AC94
4710 /* 00 2E 9C 44 84 0A 7E 3A:49 00 0F AD 89 A1 22 FD:77 DB A9 42 C3 3B 0E 62:6015
4720 /* 00 DB 92 BF F2 98 13 AF:45 89 9D 3D 76 BD CE DE:92 44 AF E1 6A 6D B8 85:AF2C
4730 /* C0 3B 34 B6 91 98 55 55:D1 9F B4 ED 9F 5C 5E D8:CC 92 98 0B F8 D8 2B F0:72E4
4740 /* FF 45 4F 73 2E 07 77 DA:60 B8 17 4D B5 40 FB 48:3F 0D 82 73 7B 13 87 19:7267
4750 /* 0F E8 7B D0 B0 6D A7 2B:01 A1 B6 84 DA 80 D5 DD:1C 7D C9 20 20 C5 DC FB:E7FB
4760 /* F5 33 EE C8 92 E4 FD 4C:AC 94 17 12 DC 06 DD 7E:EA 3A DC 20 E1 2C 02 E6:00D3
4770 /* B4 15 9A BF CF B0 7D 34:44 C6 A5 D9 94 AB 82 E3:62 45 12 0C 5D E7 A7 8F:8DA5
4780 /* 34 37 C2 06 73 56 10 F8:FE 4C 5E D6 7C 7B 62 70:B2 7B 28 1C A9 6D FE C6:8B33
4790 /* 64 AC EC D8 44 17 05 3D:5C 87 B9 80 2D E5 F3 F2:D5 6E 08 C1 B7 5B 5B 03:4D53
4800 /* F6 BF 1E 65 8C AF 93 92:93 62 DD BC 59 9C 63 B8:66 7A AA B6 F9 C7 4C 9E:FDC3
4810 /* 90 E2 46 3D 6D 75 4F A8:94 1B 33 84 D8 AB 41 46:B0 D0 B4 A2 AB 02 C8 D2:01FD
4820 /* 03 C7 80 1C 07 C2 FC 4A:80 E1 5E 64 A0 3E 9D 50:9A 2B 0A 72 74 80 67 08:A340
4830 /* 07 21 80 F2 43 01 C1 98:0F A2 30 1D 57 27 D6 B4:27 04 47 8B 58 B7 FD 53:870B
4840 /* 01 00 B8 03 A3 FB 2C BD:F2 95 0D 8C D4 AC 7B D3:6B 4B DE F0 F7 7E 59 91:AA74
4850 /* D7 A5 63 0A DF C6 FE 04:A8 F3 4E F1 66 21 95 3E:B4 97 A0 84 85 E7 DC 3C:C105
4860 /* 6C D0 4A D9 C8 EB 26 6E:0E 00 A4 CC 10 EB 34 A8:44 3F D2 E1 7E BE 48 24:DCF4
4870 /* C8 47 63 64 55 DD 96 AA:8D 1C 3C AC 40 1F 6F 43:B0 A8 18 8B 3B AB BA 1D:55A7
4880 /* F7 3B 06 0C 44 84 70 69:45 43 7E 26 41 7F 2A 37:4E BF 54 AF 3E AD CE 0D:391D
4890 /* C9 25 E8 3D 24 1F A0 76:AB BB 10 19 A1 A5 2A 1A:80 27 A0 17 7E F0 BB 4F:6558
4900 /* 74 8C AF 5E 6F E3 AC A9:6C FC BF FD 00 F7 6D 08:BC C7 39 9D 21 98 0E 1D:EC1B
4910 /* E2 94 F2 F4 BE 01 BF 26:FB D0 72 F6 CF A6 4B F4:0F FA B0 08 A0 72 EE FE:A034
4920 /* F8 F2 DC 29 4C 88 58 A2:25 2E C3 16 A2 8E 70 DC:41 5E 6E 03 80 49 3F 5F:BF36
4930 /* A7 50 4C EF C0 3C C4 98:9C CB 21 55 E2 4A 42 83:95 71 E6 0A 9C 15 FB 0A:AA7D
4940 /* BB A4 2E E7 DA F1 D0 78:98 9A 5C 92 3C 1E EE CE:E2 51 09 1C EA EF 2F 68:03A1
4950 /* C7 50 08 E6 9E 18 68 FF:E0 D9 0B E0 06 F4 C0 31:53 FB 8A 0D BC 22 65 0B:171C
4960 /* 2A F3 52 BE 79 5B 9C 40:95 37 0D 10 49 EB 3C A7:A3 04 B8 3E F4 90 20 17:EAB9
4970 /* 8D 61 74 5D 20 B9 A5 DA:1C 63 F1 26 48 00 4C A4:3A EA 10 5D 52 15 90 01:7917
4980 /* 76 C3 5C 00 58 DC 00 AD:BA B4 04 99 46 F8 37 AF:A1 73 BF 0F 79 08 F5 BF:7425
4990 /* 11 EE EE 45 B0 BF DA 36:7A B8 24 0A CA A4 62 D1:12 39 F9 0F 81 A4 40 AE:4FA0
```

```
5000 /* 5A 20 08 CD 18 FA 33 CF:FC 67 B6 51 99 AA A3 3E:3A E3 3E 7F 80 99 D0 C3:4B99
5010 /* AC B8 1B C5 5C 16 CD 99:4B A9 C6 02 7C 13 6F C0:50 4E DC 10 4E 45 04 F2:231E
5020 /* 53 04 9F 50 48 4D 20 26:1B 59 52 21 E3 01 79 F7:14 70 49 52 74 EB A5 88:8D19
5030 /* FF 28 94 B5 74 4B 78 27:7C E8 24 85 84 5E CA DE:0A 1A C2 27 AB 02 44 F8:B082
5040 /* AB 33 47 34 71 AA 91 36:97 27 BC 41 B1 3A D6 06:8F 5C 81 D5 8C 1A F6 89:8B9B
5050 /* B5 AB 68 9E 8D 65 7B 01:5C AE C5 E6 E8 B4 5E F8:49 7A 27 EF EC BF CD EA:9478
5060 /* 5E 44 A1 A5 D9 EE 66 EE:CF DF 7B 94 7F 29 F4 F4:F7 2B 62 BF 93 E5 61 80:A82B
5070 /* EE 37 70 CC 81 F5 99 0C:FB 7C 82 FE B2 13 FA 79:34 F7 82 D2 83 F2 94 15:F862
5080 /* FC A1 8C 84 E5 65 CA 5A:EC 7D 01 EA 4D 61 A6 6F:BD 4B 66 53 59 45 6A 33:F0F2
5090 /* 5A FD E5 CD 14 33 16 A0:4C 4D 3A B3 96 2D 7F 15:B4 BC 78 1F A2 16 45 10:FAB8
5100 /* B0 6E D0 4F 9D 55 83 00:6F D2 33 F9 C4 5C D0 43:A4 CB 4F 52 09 E6 E0 6F:1B39
5110 /* 12 6D 28 B4 5E FF A9 C3:E5 E1 73 86 99 92 6F B0:C2 B9 37 75 22 E0 2A 76:7B56
5120 /* C8 7E 67 3D 51 99 1E 55:9B 02 A3 D0 E3 DD F4 85:29 7D 91 BD 35 0D 76 EE:B909
5130 /* 07 5B 13 39 F0 D9 CC CD:A6 3F 16 3C 85 89 FB D9:DA 7D B1 5F A0 B0 85 DD:8889
5140 /* 2A 9F F0 2C 5F E3 C8 C9:26 F7 9F 82 C0 F8 D6 49:72 99 B0 3E 56 21 CA 28:43CE
5150 /* AB 03 E1 EF A7 87 E0 B0:3E 09 1B 55 35 AE AA 73:0E B7 30 1E E2 55 C3 38:4064
5160 /* DB 85 59 71 8F 52 ED 67:EC F5 8E 9C DE B2 10 8D:62 E0 27 63 32 41 F4 52:E323
5170 /* 5B 1C C3 39 5F C8 F3 BD:1C 06 D9 6E D5 41 B6 05:CB 01 BD CF B9 00 6D 6B:0C07
5180 /* 3C B5 1C 2C 42 33 AD E9:5D 84 58 87 BF C4 17 B8:0D 77 60 78 0D A7 97 77:3C41
5190 /* 6C 40 C0 BA 62 D3 34 68:85 AC 97 E6 CF B7 30 66:EE 91 A1 D1 68 03 36 F3:0506
5200 /* 38 AF DB 93 38 A2 D8 98:20 59 40 2A 08 EE 2E 86:BC DC F1 06 8C 4F 31 3F:1774
5210 /* 62 58 AE 27 52 C4 60 64:16 C0 AA 7A 29 ED BA 11:6F 1C BE B9 87 5F 1D BA:F38E
5220 /* F8 B3 CA BB CE 44 CD 2C:D9 C4 C0 1C 1D 9A B3 98:19 B3 11 03 59 A6 D1 76:8A0E
5230 /* AF E5 18 FD F1 E7 04 77:2F 02 7D D7 97 E0 B4 B6:18 31 56 A8 80 FC 25 33:3067
5240 /* B2 1F 7A 70 1E 7F FA 7C:15 DC 08 15 17 20 76 84:70 A4 00 9B 04 1E F1 6A:02D4
5250 /* DF 80 78 95 08 EB 63 FC:6B 87 69 8F DC 00 EE 02:94 A7 15 D3 2F 86 F6 32:0316
5260 /* 97 36 91 20 3C 83 3F F1:AE B2 87 DB B4 4C D3 F6:6A 0C 46 DB 49 82 DE BD:B048
5270 /* 46 61 CC BC 66 6B E6 ED:3B 96 DB 19 78 23 C4 7D:64 52 3C B7 32 CF D0 DD:E5BF
5280 /* 74 B7 04 46 30 46 DC 4E:7C 3B C5 9D D1 B0 1F 19:2D D0 16 FF 76 BC 45 1A:62E5
5290 /* 7C 1F C4 14 1F 5A 43 B3:9E 39 45 65 F8 70 D8 74:BF 4D CE 4B B0 87 E6 FC:B9D7
5300 /* 14 F1 05 1B F8 AC 1F D2:67 33 D6 B9 85 A9 A2 6C:C4 3C F9 01 8C 59 EF 33:EC73
5310 /* 72 89 33 F2 0B 40 22 22:44 2D 19 13 76 AD 44 4E:FF 8C 84 4B 7C 43 ED AF:2906
5320 /* 90 F9 81 7A 21 C5 1B EE:5A 76 01 F3 75 3F E9 80:BD CF 65 ED 11 AF 7D 21:358F
5330 /* D9 8C B1 77 47 23 85 79:5E D7 00 F3 50 45 2C AD:61 77 47 FF B8 6F 76 04:0C29
5340 /* 2C 33 EB 5F 3F A2 EE E3:9E B4 C9 28 C9 04 94 F7:29 2D 98 8C 42 68 87 3B:FA31
5350 /* 46 D0 5F 4D FC DE 02 E5:81 AF A6 37 97 F5 83 6C:FA B9 DE 4B 92 0B 07 4C:E235
5360 /* 42 2A A5 06 9F 15 EF 92:59 BE 27 B3 9D 0D FC F7:C9 5B 71 3E 05 C3 8E 9F:7B5B
5370 /* 02 EA 26 CD E0 5B 25 EF:74 D2 C1 DC EB 4D E8 A5:CC D1 72 05 78 69 0A F2:E2C9
5380 /* 67 D3 AA F6 6A A7 87 9E:20 D3 89 47 C6 F2 DF C0:E9 81 9E 29 EE 6C 0D 8E:F1ED
5390 /* 16 E8 A2 70 17 A7 14 07:61 E1 D2 46 13 B1 3A 63:B6 07 97 AE A6 2D EA 03:37C8
5400 /* 13 18 E8 51 3A 47 E5 BF:B8 D7 A0 70 61 A8 9D 53:B8 FB 65 B6 AE CE 8C EA:9619
5410 /* AD EA 4B 5A A2 FA 51 44:FB DD 5C F1 BF 8F 16 35:A2 80 D4 56 DB 37 24 7E:EF17
5420 /* 36 7C 5C A1 FB 83 9E BC:62 CF EE 79 07 D3 5E 21:CB 91 D0 A7 4B 86 3B 5F:2246
5430 /* 05 4C 7A 3A AC FD E0 13:E0 59 A6 13 CF B6 B1 36:DF D7 2A 9A 60 7E 89 6B:0136
5440 /* 66 9E 0D 8D AB CB DC 3C:57 AF BD 83 90 62 44 49:B7 23 B7 E1 2B E5 82 3F:012D
5450 /* 69 2F F9 55 F4 2C 6F F9:4C ED 73 01 3F 6F AC 92:29 66 F8 8D 86 09 F8 17:42AC
5460 /* 86 DE 3B EC B8 8D DD BF:26 7D 70 49 E0 54 D9 8F:A3 72 F1 9A A3 30 AF 03:F209
5470 /* 9F FC F3 8D 80 A5 CA 3B:4E 32 07 CB F6 AF 28 66:09 AF 10 7B B5 04 E3 F0:6815
5480 /* 4D E6 A0 9A 60 13 A8 D0:FC E8 8D 30 7F E4 22 75:5F 88 91 A0 96 2D E8 ED:4821
5490 /* 1F 76 9F 7E 89 84 FA FC:36 5A 0E DC 45 1E 89 48:13 1D 45 D5 E1 1F 9A 61:31E8
5500 /* 68 0F AE BE 17 5C 32 63:70 13 11 67 DC 01 AA AC:53 4B 03 AC A6 96 69 E1:29C9
5510 /* F1 96 31 87 85 B0 AA 5E:1A F2 5F CD 53 53 D1 A0:85 23 09 E8 07 D6 2A 6D:8FA0
5520 /* 67 FF AF 37 11 6C BE 2D:1E 5B 38 40 6E 82 F7 0E:B9 47 7B CA 6F 0D D8 8E:4716
5530 /* 75 8F 6C 42 FB 1A 8C 88:E9 83 F6 A4 FA 41 82 7D:A1 F5 27 E2 FE 4F E6 65:F53C
5540 /* 12 FE 89 AD FC 7B 3E 72:E6 6B 57 E2 54 FC 6D 69:73 CB 5D 03 64 89 6F D1:5C05
5550 /* 12 94 AF 97 A8 59 52 D2:B3 62 B5 AD DD 95 EF BA:FE 3B 02 CC BC 9B 2D 52:07D2
5560 /* D9 83 AC 55 C1 79 D7 BC:6E 8F 06 2C 76 F8 17 6B:0B 31 AD 7B FE 05 E0 5E:2B93
5570 /* D3 C0 AC 88 5A 7F 16 3D:7C 0A DF E4 63 C0 A0 F2:11 E0 51 CE 27 E6 3D D8:70C9
5580 /* 72 D6 73 96 A1 EE 2E 19:F7 17 2A C4 EA EF E5 B7:47 0E 4F C9 62 22 6D 8C:9296
5590 /* 89 0A 19 13 75 90 89 00:42 25 D9 08 9B A8 84 48:F2 91 24 CD 22 71 BA B6:C332
5600 /* D2 3E 71 DE E8 06 6F FD:6E 47 D2 BF 80 DD 3E 19:9E A5 58 06 7B 71 45 C7:0D38
5610 /* FE 70 7D 5F BF 84 6A A9:FB 55 CB F1 B8 85 87 6B:62 36 56 19 FE B0 ED F3:E0CB
5620 /* AC 3E 5A 6F 80 62 43 F2:94 4B 87 42 05 26 2D 95:53 5D E9 F2 74 04 52 C0:9F6B
5630 /* 06 F7 EC 84 9C D2 1F 85:21 3A 8B EF 57 1D 93 42:AF 1F 48 70 96 02 F5 96:141E
5640 /* A5 13 F4 B1 13 C6 8E 17:BE 2D 1D 3B 9F 6E B4 98:62 20 92 6E F8 27 F2 53:2D9D
5650 /* 3F 5D B9 EE 8D F8 41 A5:33 EA 7F BD E8 DD E3 DF:C6 D7 B8 BC 79 2A 4B 86:8378
5660 /* 3F 71 3B 20 99 E7 6F 82:D2 A5 12 08 0E CA 83 F5:FF D3 B5 51 9D C9 B8 DB:DE2B
5670 /* 64 09 98 E0 19 97 6B 92:A9 CF 89 F4 63 72 E7 03:77 AA 5E 59 D7 FE CA 84:3CAD
5680 /* 13 24 9F A2 FA 0F 44 48:7E 03 3C DF 87 77 90 F4:D2 39 36 49 18 F3 D6 58:D01D
5690 /* E1 44 9E EA 6F 09 E7 C7:1C 4E 29 23 36 6B 1F C8:B8 5B 71 93 00 0D CD 6A:0E51
5700 /* 19 8E 4F D1 D8 48 DA 36:B7 F5 03 8E 63 F5 9F BF:36 6D 4A C8 0E 3C 9C 55:649C
5710 /* FA 81 C1 17 0F D6 AB E3:6B BE A3 E0 F8 CB DC 8B:4F C8 C8 DD F6 0B F5 3E:F43E
5720 /* 25 29 6F 04 7F 62 48 AE:DC FE 05 BA ED D5 E0 52:81 F4 FE 6B EE BF E0 5C:BB61
5730 /* FD F8 DE 05 1E 3C 9F E0:58 A4 37 23 1F D7 D2 DA:15 47 AD 9C 53 2D 2E DC:265D
5740 /* 6E DF 8B FB B7 C8 10 3A:F5 CC D5 2B 89 AC 24 4C:85 08 57 A2 C4 DB 77 B0:0946
5750 /* AF 4C 75 D4 84 2B 1E E2:C2 B5 CE 21 5D 00 BC 5E:4D 6A B4 8F 70 56 47 0F:ABBA
5760 /* 9F EE 62 E0 E1 04 BF 2C:7E A5 71 FC BA BB A2 D7:F0 59 FD C9 DB 54 EC DF:C6FC
5770 /* 81 F0 28 8C F9 A3 8D 18:3F AF 49 08 3E 81 4E E4:86 B4 00 43 3B 0C 66 ED:0395
5780 /* DB C1 40 D9 4F FB E0 6D:D0 03 A1 ED 29 5D C9 60:72 84 26 26 43 3E 33 58:FB86
5790 /* 77 1E F8 61 C9 0B 4A D2:F4 6B E1 B9 B3 2D D7 C7:A9 26 FE 32 BE F0 58 C4:18FD
5800 /* 8B 7E 30 9E 87 FC 62 72:F7 BC 6A 80 23 40 AC 7E:D1 6E 8D 4F 40 01 DA 13:AEE6
5810 /* AA B9 74 C8 8D 59 BE 8B:F5 51 C6 3B 44 CF 5A 92:39 40 D7 2E CC 03 6F F8:5076
5820 /* 18 39 FA 01 43 E3 74 7C:9E 0B 74 D4 F0 DD 36 8D:4E 82 14 FB 67 BE BC 48:3E7C
5830 /* B6 D5 FA 37 61 7E 5F C4:EE 9B 88 63 8F 7C D3 D0:0E 5B E4 B3 3E DB F9 7C:83CA
5840 /* 34 26 26 AD 8F 7D 99 A5:CD F3 E3 D6 56 99 CD 88:10 9F 34 4F CF E7 01 7D:68E1
5850 /* 2D 2B AA 5F A2 94 F5 7E:BC 67 7E 77 76 09 55 B8:6F 28 02 69 00 25 15 B2:BB50
5860 /* C0 26 A4 16 F2 D8 DE DF:8E 7D 88 DA 80 22 FC 02:3C 88 08 FB 6C 02 34 20:3062
5870 /* D0 4A ED 91 99 58 03 D1:80 3F 78 00 EB 44 07 6A:68 EA 46 59 CB FA D3 9B:88D6
5880 /* F5 5E F4 E2 5E 02 A5 A0:3B 4A 00 F8 7D 93 8D 60:82 B0 1E 27 BE 57 43 C4:447E
5890 /* 7F 4D FE 46 A8 64 B2 18:17 F8 06 A9 58 00 64 A4:FD 6F 76 4F 4E 09 C7 20:26B9
5900 /* E8 42 99 DF D3 E4 3A 08:76 82 1E 36 F8 C8 A7 81:4C 7D E2 9A 25 73 7B A7:AED8
5910 /* 9B 57 36 7A 64 2E D6 2D:71 23 B6 A1 7A A8 96 EB:80 55 B6 1D F8 55 35 7E:2504
5920 /* A4 93 02 F6 B3 2D 38 77:88 59 C7 A0 EC DF 5E 0F:95 E7 F5 1B 76 20 29 9C:5130
5930 /* 3F 4C 58 A8 A8 0F 9D 78:7F B6 03 ED 00 FD FD 86:1B 6C 88 B9 F8 47 86 F8:F7F8
5940 /* D8 0D 82 B6 8A 6E EE 0D:F0 60 37 54 5D 6E B5 C0:1B 1F 16 E5 6C 1B CB 27:C4D1
5950 /* B9 07 E2 84 3F AA 80 7E:FE E8 3E 0B 36 1B A2 21:BB 9C 03 75 C1 B9 FB 1F:674A
5960 /* 51 1D 31 7A 8E 0B E0 EB:99 0E BF 40 3B 69 41 B1:E3 D9 43 E6 90 B2 91 9D:BB0F
5970 /* C4 90 DE BB 00 DD B4 BF:63 B7 39 43 78 7D 83 B3:2C 7E 41 D6 7B 07 74 8C:3829
5980 /* A5 ED AA F5 A3 35 07 91:21 B1 96 29 51 CC BD 89:B7 E7 7A A1 2D 53 2B 6D:AC97
5990 /* EC 7B B8 BD 2C A7 45 A9:31 5F 7B 17 79 95 F5 DF:C6 36 FC BB 3A 11 04 A1:517F
```

```
6000 /* A4 85 DC 3B 7B 1F C3 02:20 B8 24 80 5D AC 82 DF:5B 97 3A E7 13 91 73 81:A65A
6010 /* 34 B9 AE 93 5F 8F 64 6B:E3 98 76 1C 21 D1 BD 9B:0F CB 02 1B FF 4C 37 EE:DE90
6020 /* A3 2D B1 D1 95 DD ED F0:39 F6 22 B8 21 15 ED 9E:2B 41 BB C3 2A E7 74 BA:0357
6030 /* 9B F9 9C A1 16 27 A1 53:72 34 AD 70 67 5C 89 02:FF A1 13 EC 6B D5 03 11:79D7
6040 /* 75 FD FB 65 C4 7E 95 BE:48 50 15 92 42 FF 28 27:16 47 F8 74 0D 81 74 F8:067A
6050 /* D2 CF 05 FF D3 7B A4 55:77 F0 D4 93 37 BB 54 34:E2 F8 0B DF D4 A1 B6 31:8070
6060 /* 03 EF C8 E4 FD 06 9A D3:72 7F 07 F2 FE 91 C5 20:40 3F D9 2B 43 1C 87 20:22A3
6070 /* 1E 61 54 91 9C F2 68 A5:A3 1F AA 76 C6 73 E4 8C:F7 7E 68 BC 8C DF E4 43:0E96
6080 /* B7 54 42 2F A0 21 80 D4:37 72 3F 89 0D 82 6A 1B:BC 7F EE 43 6F 75 AC DB:F5A6
6090 /* B5 7F A2 19 04 05 53 F1:42 2A EA B4 B4 75 91 59:AA 1D 3F 60 F7 5F 85 94:5AF5
6100 /* B1 56 39 7B 2B 18 DB 53:54 90 A8 A4 8F 42 E4 7C:A9 2F A5 5D 18 6E 7F 33:C2D9
6110 /* 75 00 64 44 2B 54 43 43:97 D6 C2 CE 6F CF 2B 0F:96 C2 49 20 FB 10 78 3E:28FB
6120 /* DE 25 22 B1 1E 0B BB 52:D9 A2 41 BC E3 4D 01 82:79 55 67 EF 41 02 F5 71:09A6
6130 /* 2D 09 64 02 2A 45 A6 BF:AE 9B 7B C5 F8 82 C8 96:D0 E2 04 93 A4 33 2A 23:554D
6140 /* 9C B0 22 76 ED 44 E8 13:FF 78 CF FC 80 85 42 69:EC 4B D3 D2 9B 3F 64 0B:C77E
6150 /* 5F 8C 52 59 E8 49 02 B9:F2 F0 45 30 6C 29 F1 86:F6 82 BB 28 12 AF 07 92:BB8C
6160 /* AF D1 26 44 02 A0 D0 4B:DD F9 96 26 D8 31 EF 0A:A0 C0 88 77 4E 27 71 02:25BE
6170 /* F6 B0 4E 6B 4E CE 7F AF:43 FA 54 76 87 F9 E0 C2:3F 32 EB C3 41 A1 FD 30:79A8
6180 /* 55 54 B7 7E A8 08 ED AF:E8 C7 86 94 FB 57 54 9D:78 B2 57 20 AE 84 8D 39:9A9F
6190 /* 7D 8A E0 02 37 DF 34 D6:74 48 4F A4 9A B2 FE 6E:3C 57 9F D5 1E 1A C9 25:4070
6200 /* 88 BF 20 AE E6 CF 58 42:47 29 9A 87 00 34 D8 8A:E1 BE 54 38 69 11 12 E1:D90B
6210 /* D3 8C BA 44 EA 1D 89 1F:15 83 37 6F EC 13 2F 84:53 9E 4A 9F D9 0F FF 0B:D530
6220 /* D5 40 39 2B C3 8D 43 3B:AB 1B 43 C8 49 D0 AD 2A:58 BE BC BB F4 2D A2 B4:07D9
6230 /* D4 0B 1A A2 CB D9 DD 94:8E 68 6C 99 87 D0 01 97:C4 8B 61 AC FB 4F 6F 37:858F
6240 /* DE DB CD E7 B3 F2 09 24:2F 45 FB 92 8E 3F C6 30:64 0C 99 D1 20 7C D1 9A:2FDD
6250 /* 1D 8F C5 88 A5 2F 91 4D:B8 C8 AD 36 36 BF 22 FA:C7 91 7D 9F 09 A7 2B 59:9B7F
6260 /* B1 7D 7F 21 7C 35 91 78:F7 45 F9 4C E4 EB 12 A9:EB 4A A4 DA D7 78 BD 9B:4F16
6270 /* CD D6 21 C9 93 33 BF 86:D1 24 39 86 A1 CD 9E E4:72 9B FA 0D BB 7D 20 E5:87C7
6280 /* 1C 04 BF 5A 0E 92 BB 0E:E7 09 79 62 E1 8E D9 BA:8D 8A 62 E8 53 03 C4 42:81E6
6290 /* DC 41 95 73 68 37 9D D8:6C 3D 10 B3 DE 74 42 E0:FA 6B 7D 60 6E C2 D8 74:8A84
6300 /* D2 13 51 2C DB 61 B0 94:13 A8 B0 6C AC AA D3 2B:ED D1 C8 26 A1 DF E7 45:B645
6310 /* 3D 90 A0 3F AD FD 2F 42:DB 4A 33 5C B1 EC 6F 35:69 87 E4 4E 75 F0 CA 26:612F
6320 /* 68 BA 14 DA 06 C9 9F 3F:79 9F 6D AF 47 59 81 37:B1 FE 01 FB DB 16 93 AF:9A61
6330 /* A2 90 6F 1F 8B EB 70 7B:81 A1 9B D4 33 82 6D 87:D0 66 B8 97 2A 99 AA 10:0C3D
6340 /* CC 6C 0F FF 13 F1 09 32:C9 DC B9 5D 64 48 F4 DF:CB 10 D4 27 43 54 55 95:57E1
6350 /* 00 2B 1F 42 B1 F7 49 A5:D1 FF 89 48 05 AB 54 6F:F7 0D 89 68 B0 AE C4 BF:0CBD
6360 /* 42 4D 56 EB CD E1 2F 75:68 5C 10 B5 09 60 66 E7:B3 48 C8 99 DA 52 01 D4:2F1E
6370 /* 92 63 44 70 FB CC 6E 49:C4 63 1F 6A 38 79 9E 59:D5 EA 48 2F 2C 29 F8 FA:9CE3
6380 /* DA A0 28 71 9C F1 49 3E:55 B7 7B 7B 49 ED F5 20:C7 9B 9D 41 E3 9D 3C 77:8BDA
6390 /* D8 8F BD E8 F6 F9 FC 2D:9A C7 EE 66 EF BF F5 36:11 05 76 55 AB 9F 34 81:65CA
6400 /* FF 24 77 A8 74 E9 52 F0:DF FA 71 4A C6 97 C1 BD:F9 0F 0B AA FF C7 CA FF:04D0
6410 /* 58 1D CB DA FF 99 5D 42:3D 9A 13 FC 22 B7 AD 86:59 40 BF 9E 82 37 B4 EC:2449
6420 /* D4 59 C9 FC 50 32 CF 88:9D C7 FB 82 B4 EB FB BB:E5 47 5C 93 67 C4 A0 5F:18BF
6430 /* D2 F8 2E 52 81 72 2C 20:BE 1B AE 16 18 F1 12 34:9F D2 36 30 21 A6 F6 25:11F3
6440 /* 7A 88 C5 55 81 44 68 F6:A8 9F C2 AD D7 6F 18 B7:CE 63 7D 92 35 9B B4 29:318F
6450 /* E2 90 5C 45 83 DF 84 BF:63 5D 70 03 47 3C D1 19:3D 9E C4 2E 1A C2 CD F0:3FC8
6460 /* BC 43 77 A7 A4 38 BB 7D:45 1F 63 4B C0 AD 79 1A:61 35 B1 B2 B1 14 A3 D9:7E9C
6470 /* B0 54 25 AD 11 F6 52 FB:3B DE 43 F8 9A 9A 25 74:87 07 A0 49 71 25 75 B4:553C
6480 /* 9E AB 5F C9 0B 1E 31 ED:D6 7C E5 4B 28 1E 51 90:78 BC 78 EF 99 4D D0 BF:EF73
6490 /* A6 7F 14 1B AF A6 26 FC:84 20 9B 08 C7 90 3C B2:08 F6 89 DF C7 89 51 77:F467
6500 /* F5 42 DE AB 98 A3 E8 B6:02 E4 89 27 F6 74 37 63:3D FF 93 3F CD 92 2D 8A:603D
6510 /* C0 10 CE 9F 41 7C FF 09:BC 6A 9D 6D 4B 54 9C DA:E3 7B 70 44 EC DF 7A 84:06D9
6520 /* FB 32 1E EC EA 79 62 18:01 29 C1 2B 5D F0 BE F4:65 D9 50 87 D7 BE 1D 12:45F5
6530 /* 74 1D FC BA 1D 5A 47 E0:88 3C 4E F8 66 36 F8 78:32 D1 43 40 99 B9 E1 96:A7BC
6540 /* 2B 7A 63 45 CA 6C BA 2C:C1 A9 7C C0 7A AF 30 70:7D A8 E9 90 A6 31 EB 19:E9DA
6550 /* 85 18 1C 92 00 5A F6 5E:73 DC EB A7 B2 D5 1C CB:54 86 60 D0 31 2C A1 80:7324
6560 /* E5 2D 23 7E 65 7A 06 FA:3B C5 D2 C7 66 1F 32 28:13 74 A9 DB AF F8 1F 57:7B9F
6570 /* FB 62 B3 81 82 E1 8E 7A:CB 63 37 9F 3B 0D DF FD:E4 5F 38 7F 12 F1 23 3B:C4EE
6580 /* F6 47 3D 24 73 E1 3D 0E:3D 0F 71 8F 4A D6 C4 7E:DF FF 95 CB F5 0F 18 F9:80AA
6590 /* 90 E1 18 A3 18 59 69 3A:F7 B5 9B 31 AF B1 FF 49:77 52 2B 87 82 68 C5 97:706F
6600 /* 23 25 7C 7D 28 49 C6 6E:71 22 C1 2E 3C E7 80 68:95 08 04 24 AB 0D C5 3B:F915
6610 /* 09 9E 68 32 66 7B EC 05:B2 3D 62 52 FF EF 0C 35:CA 0F DB 1F 91 BB CC 94:CCEE
6620 /* E1 8C EE BD 49 E1 EB D3:1F 7B E7 60 67 37 BD 31:80 50 7B F5 3D 56 87 EF:63F6
6630 /* 9F 7F EB 0D 3C FF 89 EC:B3 DD 7F EA FD 7F B7 9B:E1 DB 95 34 BD 18 E9 B9:ECEB
6640 /* 60 5B 23 7F E2 6E 5A 92:55 E3 AE 83 2B B0 3E 48:8D 58 2A 85 5C 7E F2 9F:633A
6650 /* 74 F2 66 A1 5A A7 7E 79:4D 83 96 FE C6 6E F2 05:C2 38 28 0B 7D 3F 0D 1F:04B7
6660 /* 7C 3F 0E 41 B7 10 B0 F9:36 6D 13 98 FF 35 67 7F:85 F5 29 A8 0F BF 2A EB:8B9F
6670 /* 4D 78 33 4E 61 AC F4 BA:23 76 CA 2F C6 4B F9 AD:C9 FE AD 78 0E E5 EE 3E:396A
6680 /* 15 8F 58 4E 42 7A DE 45:A5 C6 F3 0C 51 10 26 FE:66 D3 71 FB 4D DB BB 4D:216D
6690 /* F8 36 9B DF 67 EA 81 4F:7C 39 53 D3 93 7A 9E 9E:E7 3D 0B DE 62 D0 B2 9C:D181
6700 /* E3 C9 50 AA 8A EC 13 F4:73 81 D0 CF 93 BC 45 A0:3F E4 2C 2E E1 0A 9C 4B:8E55
6710 /* 4B 98 14 EF A1 18 8D 53:B3 FF 5A E9 49 8A B9 52:BE 54 9A D1 A9 0D E0 56:20DF
6720 /* A4 C6 BA DF 0A 93 A2 C6:2A 9A B6 9F 27 F6 20 0F:50 5A A3 8B ED 0B D5 A1:A939
6730 /* 6D E5 27 C1 41 A6 6D B2:6B 73 15 2A 32 35 E8 5E:F9 62 72 82 08 8E 4E D0:62F0
6740 /* A7 8C 03 49 89 78 F2 EE:C0 B2 CC AE EB FA C5 40:62 10 C9 7F 36 4E 18 60:3DD2
6750 /* 08 3E FC 3D 36 62 C6 3D:11 BC EF DA 3D 57 F4 4F:24 8D 0D 93 B0 BC AC 97:ECE3
6760 /* D0 B2 53 E2 F7 7A A3 E0:68 67 F2 BC AD 30 B0 28:79 FF 1C FF B4 76 3A 70:D573
6770 /* FA 37 A6 6E BE 4F A1 A6:0E C0 A9 4B 48 ED 08 9F:EA FB 1D 44 34 D0 4D 04:16BD
6780 /* 02 79 91 B6 B6 0B 74 B3:4A FB 35 AF AC 3A 5D B5:3B 64 86 D8 97 1A 06 31:018F
6790 /* EE 1F 63 DB 16 05 A8 35:4C 60 5F 5E AD D5 81 67:98 5A 30 2D 0C C4 C3 20:97D8
6800 /* 4B 60 38 13 AC 8F 61 6A:8E 00 6D AD 82 47 A2 C7:F2 76 05 4A 3A 92 60 0C:3802
6810 /* BF 2F FC 47 6F C0 19 EB:C7 AB CE 5B 43 A3 05 DF:60 B4 43 05 8C 18 2F 09:1F48
6820 /* 82 C5 0C 16 4C C1 74 98:2C 74 C1 61 F8 09 26 0B:E7 58 2E 80 C1 7C E3 05:9D7C
6830 /* FA 58 2E A2 1B 61 60 BE:71 82 F0 CC 17 90 60 BE:6B 05 EA EC 17 DA C1 7F:272C
6840 /* E1 82 F5 EC 16 72 58 2D:CD AE 04 31 FF 3F 22 D2:6C 17 D2 5C 32 7A FC E9:0ACA
6850 /* A5 E6 69 8B 2B CE DA FD:82 D5 B2 F0 3E 91 CA E6:A4 41 F2 E3 9B 4E 99 FC:5AB1
6860 /* 41 E7 81 F8 97 97 FE 51:16 F1 E4 FF 61 61 52 FF:C7 FD 5A 87 2E F0 3D A3:5681
6870 /* E9 BD 6D 73 29 C0 C9 32:20 C7 2C 1A F3 12 EC 7E:AD 2B 66 71 0F 36 F1 03:9AFE
6880 /* D7 76 AA 48 46 20 74 1E:4E 04 9C 29 CD 23 B6 17:D6 EF 0A 71 3B 9A 2F 40:2A4F
6890 /* A8 76 3B 2E 4D F4 90 C1:72 E2 E9 CE 5E A2 29 0B:41 5C 04 F8 21 31 B2 3D:B553
6900 /* 4F DB 4E 3B 27 BB 63 3F:4C 0F A0 98 1E 4F 5F 14:C0 EC C3 F9 D5 91 B6 7B:E873
6910 /* AB 7F FC 92 EE 3F B3 32:1B 07 6D FD 35 B6 1B 93:B0 DC 63 00 6E A2 34 37:53A3
6920 /* 75 9E 87 A3 BD 93 80 0D:E3 0D 96 48 06 E2 0C 37:BE 7F 88 A1 13 DB F1 9E:03D0
6930 /* 19 60 DB EB 29 6C 2A C9:C1 59 43 73 4D 28 6D E0:66 0D EF C2 71 F2 CD 55:FBCF
6940 /* 9F DF 60 1B 7F A4 F9 DC:ED 86 E1 15 E6 29 10 CB:B0 DC C3 0D AF B0 DA DE:D679
6950 /* A2 4E EF 24 36 4C 47 F1:7C 3E 3E 96 E3 2C 5B 8C:BA 38 E8 EC 0B AA 94 45:CAA5
6960 /* E2 D8 F7 C6 ED 16 C3 ED:9D 3F FF 23 BF 0C 79 DB:D5 90 3C ED EC 3F DF 61:120C
6970 /* F2 F5 0B 9E F1 16 1B FD:92 DA FB 0B 96 D6 B6 1B:B1 A9 AE FF 23 52 03 17:0D17
6980 /* D7 24 DB 3B B9 B8 DF 69:FE AB 5F 41 BA C1 F2 7D:74 C9 D4 74 C5 BA 8A BD:D20B
6990 /* C3 2E 89 47 74 C3 21 81:C2 F8 1F 47 44 C7 40 C8:2F 78 FA 44 3B F6 27 2A:0E5B
```

```
7000 /* 87 BC 64 24 8E AC F4 BA:72 0B 6F B2 A9 83 73 33:48 8D 9C 70 25 96 15 43:AB05
7010 /* 60 C2 AC 1F 35 83 C7 60:FA 65 00 B6 59 0C 1F AD:83 FD 58 3C 2D 41 FF 0C:23A5
7020 /* 1F C9 83 D6 FC 85 60 FA:12 44 06 2D 54 85 95 2C:F1 87 D9 E3 64 F4 A4 DC:AF49
7030 /* 40 DA 1E 94 9D 8E 61 B6:F1 D8 27 8D A8 37 2F 95:0D E6 FB CC 94 44 B3 2E:DEFF
7040 /* 0C 35 2F 4C E7 D2 E8 E2:4B 96 01 FD 16 A8 07 5A:4A 30 0F AD CC 7A 59 31:2B70
7050 /* 0C EA 95 B1 EC AD 56 0A:6C 8A 8A 22 3B 7B EA 30:3B 4C 4D 09 81 DA 62 90:12D0
7060 /* CC 0E BD 81 EB 3A 0E 73:58 E7 CE D8 E6 3B B5 CF:D7 99 66 60 D7 19 21 62:84CF
7070 /* 59 5F 61 2D 5B 02 FF DE:32 79 8A FC 9B 15 9A FA:B8 91 CB 15 97 7B 11 C1:BE4A
7080 /* 30 ED 77 61 DA F0 03 A3:7E 61 CF 30 D6 9A 48 D5:70 F3 5F 70 F7 D2 E3 99:B134
7090 /* B4 AF DC 7E 37 84 EE BF:EE 4F 31 11 3A CC 87 A1:F9 0E 9A B7 6F 69 49 6A:57EF
7100 /* B2 D8 68 F0 3B 84 8A 60:C5 8B C9 AF 2D F5 C8 A5:64 8E 04 62 12 12 B5 58:74B9
7110 /* C6 2C CC 40 88 5E 51 19:B2 48 EE 77 6D 17 4B 6D:66 47 C8 E8 F9 43 17 6E:5D06
7120 /* C1 39 6C 13 43 60 9B 50:26 9A EB C0 4E 1B 04 EB:DE 07 C2 81 0A 9B 25 81:1D61
7130 /* CE 60 7D 1F E8 C7 38 01:0F 95 93 2A 6E 3A 33 32:FC E5 CF 93 61 3F FD 1C:E63F
7140 /* DB 56 AF 4D 64 48 11 7A:0B 8A FF 4D 75 3B 4A 7A:D4 EE 9B 0C EB 07 35 A2:0A02
7150 /* 86 F6 CC D9 79 53 5B C4:5A 8E E3 6E 9D B5 75 B1:85 19 08 E8 02 C4 5C 78:49BE
7160 /* 6C 73 B8 FD 83 61 37 3A:C5 E0 DB 4C 18 50 70 E6:30 5C F3 05 EA 60 BD 03:A7F7
7170 /* AC 67 1B 92 60 B5 99 89:DB D5 EE A3 6A CC 97 5F:60 73 A0 39 E3 17 35 2E:EABB
7180 /* E0 76 BA EB D7 D9 FD D3:FF 9F F8 6B 67 24 8D 81:F9 8C 07 DF E7 D8 F3 43:C01E
7190 /* A1 7A 5F 26 98 1E C3 67:FE F6 07 39 BE 8D 81 4A:5C 6D FD BF BB 5B E4 AE:DDAB
7200 /* 40 9D 1F 51 9C BD D7 D9:AC 9A 72 98 CC 17 E8 BF:95 81 67 30 FB 79 EB 61:0CA0
7210 /* C7 D8 A5 F8 DF CD F4 31:1A A6 AB E8 40 38 1F 56:E9 BD 50 DA 4D 7B B0 71:9DF9
7220 /* 86 74 65 8E AD C2 F7 C7:06 92 FA D5 C4 B6 C2 2F:2A B0 9F AA DD 01 5B 98:39B4
7230 /* 98 D0 87 AA E0 29 78 2F:F7 13 BD C0 AB A5 18 49:8B 76 40 A1 FC 2D FF F3:7B50
7240 /* EB 28 07 C7 55 B8 C1 C2:ED 39 DB DC 6F 5C 18 B6:9B DD 31 49 79 07 A9 96:23A2
7250 /* 52 B5 FF E9 6C 9E D7 1C:1D F2 4D 00 3E 4F D6 1F:09 9D DC ED 1C C5 1B 9C:1DA8
7260 /* 42 67 74 4F 35 3F BF A8:FF 28 A3 42 9B 48 48 DA:42 C4 02 9A 61 8E 80 55:5A65
7270 /* 48 19 F7 A8 97 8B 2C 50:6F A6 A2 91 23 AC C2 BD:4A D7 BB F5 61 FB 0C 84:3D43
7280 /* AA 71 81 B8 DB DE BE B5:54 9A 8D F0 B9 C4 26 53:45 91 5F 5C 65 A5 05 7D:46E1
7290 /* 26 38 CB 60 33 F0 A7 B5:2C DF 46 DF B9 EF A0 42:0F 59 95 42 CA A9 06 D6:E1FF
7300 /* 17 41 E9 A6 07 A8 BF 87:EC 3A 72 81 DB 88 1D 26:00 3A 35 EA 38 6A 74 A5:874D
7310 /* D1 D4 EC 3A 11 06 B7 48:06 0E A3 3B 0F EA F7 34:25 D8 74 BD 03 AC 0C 0E:AC33
7320 /* EB E6 E3 73 85 A7 B2 38:6B 92 D4 03 38 7E DC 1F:92 2A 55 0F 92 70 07 36:3899
7330 /* CF A6 F0 31 DC FD 69 E7:51 EA 29 9F 84 3F C8 B5:1E 00 FA 1A 86 B6 BF 1F:F14A
7340 /* F6 F6 CE 9C 15 CA 2F 6C:55 00 F2 8B DB BC A0 1E:51 7B D5 B8 58 9D 6C B1:3916
7350 /* E2 55 47 89 82 A9 9E 3F:5B F5 C9 BD AC 02 C1 4D:D0 49 FD D3 9A 53 7D 07:586B
7360 /* 45 A2 0F FD 0B FD C8 EF:B7 E7 B6 8C E7 D0 45 09:3E CD E1 0D FD 36 3C 09:49AE
7370 /* 24 98 9C 0B D7 37 2C 37:30 3B 80 56 3C 39 DE A7:36 97 BA 6F 2C FD E0 9E:84E6
7380 /* AD 1E CD D6 7E E2 50 F8:99 F2 EE CD 6C AF EC D9:F8 F2 76 D6 FA F5 AE 13:D4F3
7390 /* E1 07 F0 AB 28 15 D0 5C:26 5B FF 93 A1 FC C9 19:DD 60 EC 19 D7 E2 8F C6:DEEB
7400 /* 15 C7 C9 4D C7 87 5C 02:D1 C7 8F 1B FD FD DC 60:22 FE 90 93 8E 92 FE 21:FC69
7410 /* 7B BA 01 F5 61 9B 6C D2:5B EA 1A E3 BF DA 0B 8F:F4 56 01 47 F8 05 FD 48:4E54
7420 /* 8D D2 A8 B0 4B 6E 90 8D:E2 F1 1B 9A 9F 56 6D BC:B0 32 C0 8D 9E 6D 74 6C:6B94
7430 /* FF 82 C6 DD 8B 35 9D 23:B6 ED F3 03 22 57 67 26:A0 82 DE 67 5C F3 B0 4F:B72E
7440 /* D2 09 F1 F9 6F 36 3C 3D:CB 0B F9 97 7B 40 2D F1:3D 1F 00 BA 12 70 77 C8:8D33
7450 /* 40 80 99 CF 95 F9 92 56:AF C5 83 5A 47 1A 79 75:41 69 BB BA 0F 69 AF 71:2EE8
7460 /* 6A BF 1B C5 72 24 48 FD:DC B6 38 2B 53 6A 50 16:A6 63 79 B9 79 5D 01 79:097F
7470 /* 36 77 82 55 4F 81 C5 4D:79 89 07 F2 00 75 26 6A:2A A8 4B 3B 5B 4A F7 2C:5657
7480 /* 59 63 2F D9 40 F0 2B 07:A0 C6 6E 83 2C 66 65 75:91 00 3B 03 41 E9 EF 20:1030
7490 /* 03 AF 6F 35 36 23 4C AE:45 AF 9E 78 F9 AA D0 69:16 CC C0 8D 93 C5 12 E0:2D62
7500 /* 95 22 52 49 50 51 42 7B:E2 3C 27 90 9D F7 72 E9:E5 42 39 E7 9F A8 A6 3D:F89F
7510 /* 3D 41 31 E8 A0 50 7D 21:F9 42 36 62 0B 72 9D 53:DF BE 3B DC 20 A1 CC 45:B64F
7520 /* FB B9 E8 46 49 41 CD AB:D6 28 C4 1A 17 53 F4 FB:9A 56 29 23 B9 74 2F 66:23C8
7530 /* 41 35 63 C0 84 B5 14 8E:DC 14 64 B2 7D 1F 3D A7:65 28 79 7D 20 9A 5D 14:63ED
7540 /* CF 10 A3 7C 59 67 56 F5:A3 4E 3D 39 67 56 7F 8D:7C 1E DB 9A 1F EF 98 7C:B0EF
7550 /* 34 7A F1 04 25 15 56 7B:1B B7 A8 05 C4 EE 19 E8:AA AE 8A 8A 34 1A 84 CA:8B14
7560 /* BA FD 64 EF 81 7A F7 1D:53 43 D3 5B DF CC 1D 82:CE FB 8B 01 6B 7C 59 0C:62F5
7570 /* 1D F6 D8 E4 2C FE 2D 1D:00 7A F0 9D 36 2D 76 B0:B4 87 48 D4 31 B7 92 77:9910
7580 /* 31 36 15 E4 89 9A 88 26:92 E5 4D D5 AF E1 2A 5E:E2 32 67 F2 65 56 00 62:12BE
7590 /* D8 4F 16 F5 64 DE 47 AD:CC BC A8 9D 38 BD 9F 41:58 A2 CF E2 82 9F 93 03:01A8
7600 /* 12 B1 F1 12 C6 07 2D 70:B7 7A C5 69 A8 9B 1F C4:CD 69 DB FB 29 86 B4 88:CB9E
7610 /* 18 3F 43 66 AF FA 5E D0:46 56 C2 1F 9E C8 61 9F:CF 67 1E 33 F2 F9 23 44:D5B0
7620 /* 4B 4A 0B BE CE 99 31 75:4B 9D 71 9B 26 61 E1 18:51 56 D3 48 1F 38 03 F8:C159
7630 /* B9 F6 B1 1B 62 8E 40 6D:6C 5D 95 D2 08 04 71 DB:8B 3C 48 A9 79 4A 4C 89:B521
7640 /* 4E 06 FE 2D 87 93 72 19:7C 93 1C E6 76 66 C3 7D:CE BE 97 AB 45 AF 4A 17:BC57
7650 /* BF 23 10 6B B4 8D 6B 3F:8F B8 28 81 6E 09 BA BD:94 16 29 74 9A 1E 0A 7A:4B4B
7660 /* 22 E4 28 E8 44 C3 7E 33:F1 4B 56 C5 A6 16 04 59:36 B4 54 38 8D 21 B2 E5:5DD4
7670 /* 74 BE 91 4C 50 4B D0 E1:D7 64 D7 57 C2 03 2F 38:6F 02 78 E7 53 7C 5C F9:6C0B
7680 /* 02 BA 76 23 5B 42 24 40:84 22 2C 8C 1F 1B 64 E0:7A 38 D8 0F 20 53 F0 79:0B93
7690 /* 3B 05 A7 E4 8F 64 47 41:11 5A F0 67 D1 1A A0 3F:A5 E5 83 D2 11 F0 3D 16:5676
7700 /* BD A8 CE 35 4D 2F 4A 38:E0 BD AE 9C E3 8F 19 07:CE 39 72 F7 CE 34 88 3F:23B2
7710 /* E7 0A D8 1E 4F 37 E8 D6:EA 53 7E C2 61 1B 37 EF:AB 43 33 7D 6B 66 FF D3:4779
7720 /* 22 67 37 B9 25 E4 8E E7:28 DE E1 FB 80 A7 1E 90:37 41 9D 6A EE D7 07 69:B743
7730 /* BF 53 B3 04 E3 1F C1 CB:B8 35 C1 DA 86 E8 BB 74:EC 8F 06 64 5B 1D 48 D5:6BAA
7740 /* AC F8 37 85 C4 E7 E3 D1:01 AE 7D 6B 3A F1 DE 53:F9 92 E0 D7 B6 29 3C FB:DB31
7750 /* 58 FC 4F 55 0C D7 12 F7:78 82 C5 35 2B 34 32 37:A0 E9 D2 1A A4 69 6D F3:BB79
7760 /* 7A C2 C4 70 84 1E 20 FE:D7 5F 9D BF 4B 5A 10 C3:B6 79 B1 D3 5D F5 EC A0:8B6C
7770 /* 35 9B DB 99 C8 ED FB 7E:EA 00 11 31 65 61 FB 30:80 CC A9 1C F7 72 C2 FB:300D
7780 /* 23 A1 0E 2D 50 79 DF 3F:24 1E 4C 43 F2 29 4B 94:18 8E 51 7D 84 C4 17 DA:D013
7790 /* B7 ED 63 93 07 C7 C8 2F:87 EA E4 15 51 CA 82 42:FD C6 27 48 C7 0F 40 55:6F8A
7800 /* 51 51 A3 69 5D 62 DB 76:09 37 29 0E 4E D8 5A C1:05 F7 7F 6D 20 91 28 42:5016
7810 /* 0B E1 F5 92 38 BF 48 DA:81 8E 19 04 36 FB E6 CC:8D A0 22 B0 6D F0 FC 23:E58E
7820 /* FF 9F F6 DE 80 47 47 42:5F 22 40 04 17 F0 12 BB:67 15 0A 92 1F E4 F5 42:1A52
7830 /* 40 00 7E 29 00 3D EC 11:FC 7F 60 BB 71 33 A4 30:44 EC 13 0A 77 87 44 C2:91EC
7840 /* 80 3F 9E 8B 9F B5 87 48:48 7F 8A 36 E4 98 48 91:31 7F AF 43 5D D9 3C 52:A32B
7850 /* BF E0 9A D0 DA 00 FC 04:77 7A AA 24 75 08 01 34:BA 70 E4 55 91 9C 02 DF:BB85
7860 /* 4A 73 F1 2F E4 11 75 A1:17 FA CB 83 CF 21 CD 06:03 C0 62 AA F9 E6 4E B3:9937
7870 /* 79 05 DC 82 2A 14 A1 DD:53 8D 2A 0E FB 32 02 4F:CD C5 4C 0D 6C 05 50 87:3BB6
7880 /* 63 A0 5E 1C 75 08 4C 2B:46 F5 3C 62 9F C5 31 0E:B8 F6 7A 45 E6 99 0E 21:5318
7890 /* 4F 52 66 15 F5 2A B9 80:83 BF 86 8C 83 4B 19 18:02 CE CE CA 10 3F 82 B8:0138
7900 /* A5 4C 63 95 DC 76 5F 79:EB B3 A2 17 64 66 66 14:11 A0 B1 1F DF 98 91 3D:09DB
7910 /* 4A 9C 28 43 29 42 C4 3E:21 07 F7 A0 AD CF 58 7F:EE E7 36 C1 B0 7F EE 63:99C6
7920 /* 28 CA 0C B6 C8 A9 A0 EF:DB 7C A8 2D D7 B7 04 55:91 A3 63 E5 20 D5 99 7B:1567
7930 /* 93 6F 68 DC 08 8E C9 8F:48 4F F6 87 43 A0 B3 09:18 53 86 D7 8C D0 DA C2:3014
7940 /* 56 E1 85 27 2D 20 32 AF:31 DD 37 EF 93 A7 17 BB:EB 14 E1 AA FD BB FC E1:84E7
7950 /* 13 2D 14 80 54 40 A4 E0:6B 86 A5 EF 31 39 0B 45:68 4A 4F 25 54 83 68 9B:4BEF
7960 /* 93 18 72 D1 31 A0 5B 1A:1A 36 F8 C7 72 65 46 86:CB 40 BF 10 A8 36 23 34:30D4
7970 /* F0 FC 43 DA 85 43 53 C8:EF 11 8E 43 32 A6 F9 88:D1 38 52 5A 19 AD 5D 4A:EF31
7980 /* 46 05 01 FE 80 66 27 80:60 3E EF 7A 0F 65 3B 1B:71 4C 65 EC CF CE C5 F9:C325
7990 /* 30 15 16 FD 7F 85 A6 CC:42 96 77 26 E5 3D FC A2:A4 7E BF 55 FD B0 AC 89:C588
8000 /* 90 EF 9E 99 73 F8 8D 40:84 72 86 EA E9 94 9D E8:A7 DA E4 87 DB F1 38 47:958B
8010 /* 2A 52 BA 92 DC 4B 13 54:71 B5 B6 69 6B FA 93 29:78 38 1E 59 38 00 A2 83:5712
8020 /* CD E1 D9 F0 73 7D 79 7D:A0 3B 07 B9 C8 AF 6E 38:50 41 2C 29 CF E1 09 53:7E35
8030 /* 9F 3C 70 FF 4C D1 D0 57:C2 E0 99 9F 2D 6D AB 3D:F4 89 6A EC FE 84 F7 CA:B396
8040 /* 4E 6E 5F 7D 57 D9 E6 15:0B F2 08 1F 7A A9 A9 EC:29 17 DD DE 06 F6 87 83:6576
8050 /* 79 F2 4F 9A 00 43 CE 98:47 43 8E C8 49 5A 47 97:39 E9 3A 1B 94 7B 07 5F:560F
8060 /* B1 75 EC C3 9B 0E 52 F1:59 BB 6B 0E AC 37 1D 4C:71 1F 39 DB 3E 09 2C C7:58D5
8070 /* 46 78 51 EE 1F B5 2A AA:8B 11 77 B0 D8 07 15 D8:CB 6F 7F 9D 01 4D 52 A7:0DC3
8080 /* 85 C9 28 A8 C6 69 57 29:33 29 75 A8 E9 AE 3A 45:22 0F 47 74 85 F7 8C F0:07A2
8090 /* FF 0D EB 88 0A 75 3E 74:26 F1 46 9B 24 13 7C 9D:37 64 EF 9A 75 82 47 29:1CAB
8100 /* 88 26 4A 50 72 29 0D 36:E4 DC C5 B3 8B 3E 65 31:66 51 82 08 B3 E9 4C 6D:EE9D
8110 /* 62 92 E5 5C BD 8F 8A A3:FE 28 89 EF 22 FD E7 0F:0C 9D 76 50 55 39 9F 4D:8B7B
8120 /* 8A 02 2A C4 99 62 53 C3:E2 5C 99 E9 1B 4F B1 64:ED 7E 23 8A E5 5D F3 C8:0EB0
8130 /* 7B 74 2C 92 31 43 40 67:37 15 58 72 9F 41 50 63:E9 00 A0 F1 F1 F2 5E 8D:F112
8140 /* CF 17 66 13 DC 8E 57 B5:4A E6 D4 19 C6 60 35 99:B6 5B 4F E0 BE A3 D6 BB:4ABF
8150 /* 01 D7 DD B8 DE F5 EC DC:4E 97 D1 60 35 FB A0 23:98 D6 C2 03 E0 BA 24 48:9867
8160 /* A9 5D FE EB BB B9 D0 BF:19 36 00 FD 28 06 C0 3E:D4 08 3F 1B 80 DE 2D AB:09FC
8170 /* 7B E1 30 B6 F2 E2 DE 10:1D CC 5B AC 13 B6 38 6F:12 7A ED 1D E7 50 C4 6E:B947
8180 /* 90 D1 DF 6D E4 E3 DA 2F:E7 A1 D1 77 3F C8 CC 42:44 64 84 EF D7 20 B8 00:11D7
8190 /* 66 D8 62 9F 07 4E F8 7B:5F 8A 81 76 30 A1 5B 01:80 1A 0F 2D 6C 68 31 2D:245E
8200 /* E8 04 00 00 AC 08 00 00:39 27 4C 15 20 00 04 6E:70 2E 72 6C 41 EC C3 65:E442
8210 /* 0D BA 8F 59 BC 65 F6 5B:9A E9 77 39 CF C4 CA C2:0F AA 6E ED AC B0 E2 FA:995D
8220 /* DD C1 BD E7 22 ED 3B CA:99 11 6B 7A 94 04 B3 CC:9D DB 3B 18 8C 10 6C 96:0553
8230 /* 36 5D 5F 25 77 B6 2C 84:9A E0 0D 1B E7 15 3E 63:F9 1F 6B 99 B9 8A 8E BE:0D80
8240 /* 42 72 F0 07 F0 58 7E 99:3B 24 CC 72 B4 A0 F6 16:2D EB 41 FC 3D C6 91 B5:2CF1
8250 /* 23 CA C5 EE 9F E8 BD 96:6E F8 A3 09 F5 BD C0 01:FE 4D 01 FC 11 01 C3 73:872B
8260 /* 99 2D 54 D6 F2 D5 33 59:2E 80 A4 2C D3 4D 45 DB:90 AE F5 48 67 DD 78 FD:171D
8270 /* 53 2A 50 47 AE 50 1C 08:A2 AF B8 25 5F 1A C7 38:DF EE 4F A0 BA 3C 10 99:6EA0
8280 /* 3A 61 08 80 55 A8 06 FE:EF 8B 4F 08 1F E6 F2 93:A2 18 CC 0F B8 46 F1 5D:8D3C
8290 /* 69 79 2C 5F 43 B5 79 10:CE C6 A1 30 02 05 68 3E:DB CD 39 5F 12 44 64 05:AD2B
8300 /* BF 18 EF 4D F0 AD BC 2B:C0 BC AD C9 A2 E4 D9 46:88 37 E9 59 7E FC E0 79:F7CA
8310 /* 5B 46 39 47 4A 20 41 7F:8E 02 FF CC 26 01 4C D3:AC 32 3F 7F EB E0 12 98:1386
8320 /* 96 1B 31 84 2F 04 07 CA:0F B6 56 DE 14 70 63 E4:57 42 7C F7 D6 92 F6 BD:97F5
8330 /* 78 7C EB 5E AC 16 D3 C7:DE 3D 33 E7 D0 D3 33 F2:A8 32 5B 93 15 7B B5 77:FAA3
8340 /* 9A C5 5A 74 ED 6B F3 5E:C2 E3 59 77 8C BB 40 E4:BE FE F7 41 73 85 1F 38:4DB7
8350 /* D4 13 31 4E E8 2F 24 36:BE B5 38 04 E4 27 C2 E4:07 C5 52 42 53 51 50 22:0E4A
8360 /* 41 F0 B0 B7 DF AE 16 B1:08 42 DD DE A1 6C 4E 10:B4 61 C1 16 C8 D7 8B 4F:648D
8370 /* F8 61 18 41 2A 01 6E A5:38 B7 F2 4D BF 69 03 9C:1A A9 61 0D 66 13 E6 85:EEA1
8380 /* B8 39 CC B5 97 F9 20 7A:F9 D0 7B D1 DF 4B 68 2A:67 04 F6 46 74 DA C3 3B:11AB
8390 /* 22 76 FD 97 D6 1B C3 54:17 A6 DE 95 3B A9 C0 88:6F F8 92 2D 68 FA 0A 11:0A7D
8400 /* AF 74 BC 57 DC 88 97 3E:06 20 25 8B CD 58 06 21:E7 1F D2 D0 B9 9F D5 A1:1E47
8410 /* F1 E5 54 C9 B9 58 0E 84:0D B0 77 01 C4 F2 3B 03:E9 56 07 BD 89 5B 6A BF:5932
8420 /* 70 95 C0 BB 42 9B C4 F1:B4 3F 55 C0 B3 4F 5E C4:AF F6 22 8A F6 A7 D4 DC:51D5
8430 /* 37 DC 0E 65 2C F3 5C 66:B3 99 78 9F 02 72 EA 33:72 2D 46 F2 9B 81 57 0C:376F
8440 /* F8 DC D7 DF CC D1 BE A2:65 8D 34 5E 2D E7 19 5B:2B 07 E5 FA 87 64 54 AF:BA2E
8450 /* 42 DA 2B DB CB 19 ED DB:46 F2 82 65 5A 67 93 46:0A 39 E4 D7 55 EC B7 E7:788C
8460 /* 97 3C B5 15 31 4E 3F 0B:F0 14 BA 57 C8 DD B2 38:DF A5 F4 AF E5 EF 30 44:0220
8470 /* B7 47 C3 96 EE 3A 2D 2D:DC DB AF 52 DD FE 42 A3:2D E9 65 0B 79 41 34 5B:FD65
8480 /* F7 65 26 0F 2D 42 6C 15:B5 D1 0B 91 F5 0F E9 35:9C 0B 1D 04 EE 96 21 69:DF7D
8490 /* 69 92 5C 43 7F D1 2A A1:1E 47 EA B5 6F 49 3E B8:F1 94 8C 4F 21 FD 75 76:4D5F
8500 /* 00 5C 74 AD 80 2E 7C F6:F6 8B FE 3A 80 B4 50 04:55 36 42 67 7D 8C E3 4E:AF86
8510 /* 99 7D B8 28 9E CC 01 BE:1D 6B 80 0B EF D1 00 01:74 FE C5 90 14 2F DA B6:0A71
8520 /* A9 55 7C 60 CC 35 3F F4:C6 27 85 01 3E A4 4F EF:C2 97 E4 4E 02 93 BD 5F:225D
8530 /* 42 0E 9D C2 D0 61 CC EA:94 C3 20 7E 8C 98 17 89:CA 85 02 FD 5A 98 30 07:3C2B
8540 /* 5C 5C 27 60 0D AB 7E 3A:3C FF 75 6B D6 A9 38 EB:DC 93 25 FC DE EB AF B1:0AB7
8550 /* 2F 6B 2E 92 17 BB F2 93:AF 8E F1 DC E2 6B 91 3C:D4 BB DB 93 87 35 47 A8:A6CC
8560 /* AB E1 83 65 34 2E 76 E5:C4 20 7E 17 96 A0 EF 1A:43 B3 AD 98 35 0A D0 6A:4E15
8570 /* 91 CC 0D 27 30 6F 46 E1:C1 A4 31 0D C9 19 83 77:A9 BD EA 66 EB 3D 52 E4:D96C
8580 /* 81 85 E8 5C 4F B7 21 AC:65 34 1A F5 8C 88 23 B5:AD 00 3C A0 01 7D 3F FD:075F
8590 /* 32 65 F8 00 DF 05 78 F1:C9 3A 9B 79 2E 88 11 59:44 0C 0A 37 6B 25 E9 53:ECAD
8600 /* 6E 4C BA 70 03 4D 3A F8:E3 D2 7F 80 8E 60 A5 7E:EF 29 E5 85 28 73 78 30:2AFB
8610 /* 6F 68 34 B9 38 CB 16 8D:32 07 55 99 52 27 AD F8:A3 15 7F B6 78 45 B7 A3:6AB8
8620 /* AE C9 07 DA 2B 65 EA 87:CE 39 C3 23 E7 69 A3 DA:4C FB D6 F7 72 FF 8C BA:3B07
8630 /* 16 3F B1 28 D8 70 F2 93:13 F3 03 FC 6B 95 A7 AF:13 A4 61 BA 45 81 5F 97:1651
8640 /* CB 7C 00 16 C3 97 8A E3:B1 B0 13 BB 15 D6 07 CA:C3 01 EE 4F 00 19 79 9D:0C18
8650 /* B8 9B 18 01 5E 23 60 9B:5F C5 24 25 A1 27 D8 40:3C 63 DA BB CC 0E 64 02:5307
8660 /* 60 2D A6 9E 5E 75 56 43:D8 35 0C 03 DC 52 BD BF:99 97 48 EF 36 F7 51 3D:A612
8670 /* 31 84 0E 84 BA 67 68 7A:6F A9 7A FF 78 1D 6B 12:F0 44 E1 B9 3F 65 37 7B:85AF
8680 /* 0D 68 54 E7 7C 75 6C 75:61 5D 4B 36 8D B0 51 45:68 7B BA 99 1A 88 F1 05:7D2F
8690 /* 9A 65 2B 74 E6 0A 8C BD:41 51 A0 AF 32 23 D8 2B:60 01 79 B3 2F 07 4E AB:D657
8700 /* 44 E7 30 7E E1 2F 90 1F:00 0B 9A DB 7E 60 7B 7C:7B 2D 3C BA D0 42 66 0F:DB88
8710 /* 51 61 37 58 3E 61 F0 E4:07 CF F9 7C 8E 8B 4A ED:EA 6B 81 7E A9 CB A5 EF:83FE
8720 /* 6F 70 0F 12 20 E3 BA A2:01 2E 47 C3 52 53 50 5E:E9 BA AE A1 60 15 C3 6D:65E5
8730 /* B3 B5 DD 83 40 00 00 00:00 00 00 00 00 00 00 00:00 00 00 00 00 00 00 00:0A7C
10000 /*ここまでの注釈文がマシン語ファイルのデータです。
10010 /*スペース、コロンも含め間違いなく打ち込んでください。
10020 /*        save"nd300.bas"
10030 int adr,fin,fout,crc,i,j,k,fsize,lin=1020
10040 dim char bin(60000)
10050 dim str st[256],infile
10060 cls
10070 fin=fopen("nd300.bas","r")          /*入力ファイル名。自分自身を指定します。
10080 freads(st,fin)
10090 infile=mid$(st,11,20)
10100 fout=fopen(mid$(st,11,20),"c")
10110 freads(st,fin)
10120 fsize=val(mid$(st,10,5))
10130 print chr$(34)+infile+chr$(34)+"をオープンします。サイズは";fsize;"Byte です。"
10140 for i=0 to int(fsize/24)
10150         crc=adr
10160         freads(st,fin)
10170         locate 0,1:print lin;"行  書き込み中・・・"
10180         for j=0 to 23
10190                 k=val("&h"+mid$(st,10+j*3,2))
10200                 bin(adr)=k
10210                 crc=(crc*256+k) mod &H11021
10220                 adr=adr+1
10230                 next
10240         if val("&h"+mid$(st,10+72,4))<>(crc mod 65536) then {
10250            print "だったのですが入力ミスがあります。"
10260            stop
10270            }
10280         lin=lin+10
10290         next
10300 fwrite(bin,fsize,fout)
10310 fcloseall()
10320 print:print"終了しました。"
```

Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

「パワーアップ・シューティング」に挑戦

影：いけー！　そこだー！　あーやられちゃった……。あ，どうも。影です。早いもので今年ももう12月号なんですよね。

つぐ美：えー，もう12月号なんだ。今年のクリスマスは何をしてすごそうかしら……。そういえば影さん，いま何をそんなに騒いでいたんですか？

影：ふふふ。実はSOCの「XXXxXXIII」だったりするんですよ。いやーやっぱり私にはこういうシューティングものが向いている。冬はこたつでシューティング！

編：私は長い夜をパズルゲームで……といきたいところなんですが，正直言って懲りましたよ。

影：このところ多いんですよねぇ。パズルものの投稿が。

編：おもしろいものはとってても良い作品がきているんですけど，大部分は説明を読むだけでチェックする気が失せてしまうんですよ。そんなとき，アクション・ゲームやシューティングの投稿を目にすると，ほっとしますね。

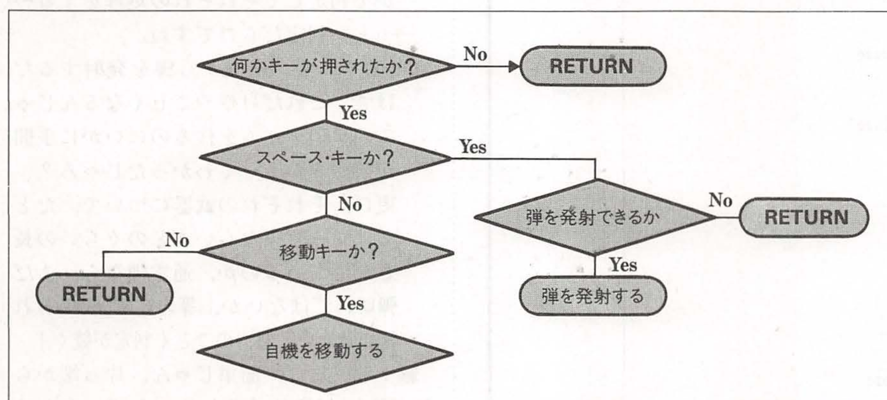
つぐ美：このコーナーでも，パズルものが続きましたが，久々にシューティングものの投稿がきました。青森県弘前市の高井賢治君からのお便りです。

「『パロディウスだ！』に影響され，ここらで気合いの入ったパワーアップ・シューティングを作ってみようと思いました。単純なものなら作ったことがあるのですが，バリバリのパワーアップものに挑戦してみたいんです。ところが，次々に武器を換えたりするコツがよくわかりません。Help！」

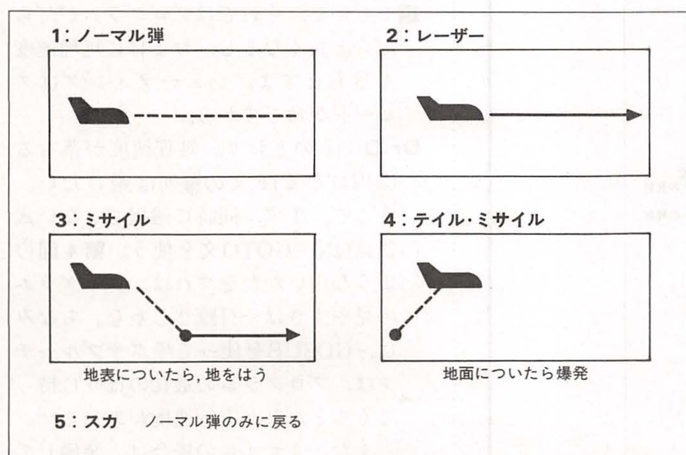
だそうです。

Dr.D：ほほう，BASICでパワーアップ・シューティングを……とな。ふむ，その志をかってあげようじゃないか。

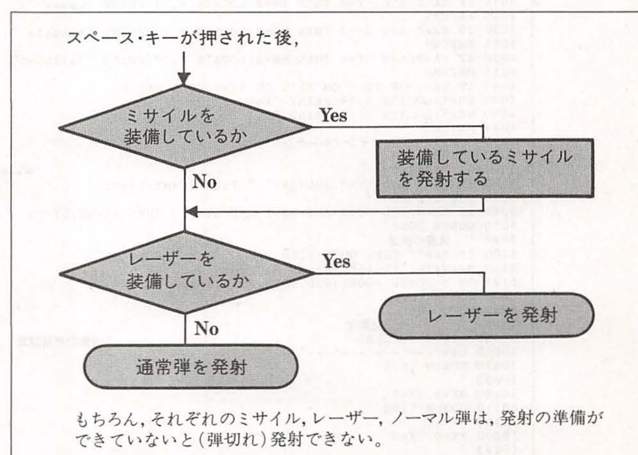
影：というわけで，今月は「ダライアスIII」です（やんま：まだ出てませんョ，



《第1図》自機の処理ルーチン



《第2図》今回装備するパワーアップ



《第3図》パワーアップするために自機の処理ルーチンを変更する

信じないでね)。

ON～GOTOを使いこなそう！

Dr.D：まず，シューティング・ゲームを作るときに，人によっては順番は前後するじゃろうが。ほとんどの人が真っ先に作る，自機を操作する部分を考えてみよう。このサブルーチンの基本的なフローチャートは**第1図**のようになる。もっともこれはBASICに限った話であって，マシン語レベルでは割り込みというややこしいものが絡んでくる。

影：あの，こっちがちゃんと並んでるのにそれを無視して割り込んでくる，アレですね。

編：違いますョ。タイマ割り込みとかプリンタ割り込みとかのことです。

Dr.D：……。で，今回はバリバリのパワーアップ・シューティングということで，このフローチャートのうち，「弾を発射する」という判定がとても重要になってくる。ここを克服したら8割は理解したと思っても良いくらいじゃ。

たとえば，自分の武器が，グラディウス・シリーズのように横方向で，対上空，対地上の2種類を持っているとする。今回はこれだけのパワーアップを用意した(**第2図**)。

影：あのー，9行目で伏せ字にした意味が無いんですけど……。

編：ほとんどそのままって感じですね。それで，このフローチャートのままでは最初の状態ですよね。これにレーザーやらミサイルやらをつければ良いんですが……。

Dr.D：ふむ。このフローチャートでは，弾を発射するキーが押されたと判定したら，すぐに弾を飛ばす処理をしておるな。そこで，この部分をもう少し発展させて，**第3図**のようにしてみる。

影：えーと，キーが押されたら，まずはミサイルを装備しているかを判定して……。

編：つぎに，どの武器が装備されているかを判定してそれぞれの処理をする……と。判定だらけですね。

Dr.D：ふむ。自機から弾を発射するだけで，これだけややこしくなるんじゃ。このテのゲームを作るのにいかに手間が掛かるかよーくわかったじゃろ？

更に，それぞれの武器について，たとえばレーザーならいまどのくらいの長さがでているのか，通常弾なら，まだ弾切れではないか，等の処理をしなければいけない。怒涛のごとく判定が続く！

影：なーんだ，簡単じゃん。片っ端からIF文，IF文で組んじゃえば，あとは気合いの問題じゃないですか。

編：しかし，それではプログラムがだらだらと長くなるし，おまけに処理速度も落ちますよ。シューティングはスピードが命ですから。

Dr.D：そのとおり。処理速度が落ちる原因になるIF文の羅列(られつ)は避けたい。そこで，まず，同時に選択できない武器はON～GOTO文を使う。**第4図**のような用いかたをすれば，プログラムの見やすさは一目瞭然じゃな。ちなみに，GOSUBを使って呼ぶサブルーチンは，プログラムの最初のほうに持ってくるとかなり実行速度があがるゾ。

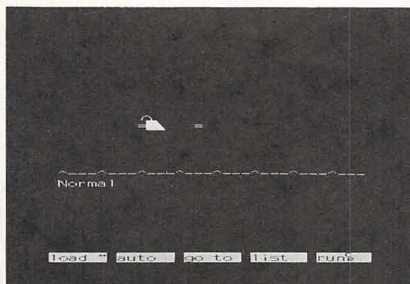
また，ミサイルの場合は，装備していないのなら，何もしないサブルーチ

```
 100  ON A GOTO 1000, 2000, 3000
1000  RETURN … 何もしないですぐ戻る
2000   ⟆
                  }ミサイルの処理
      RETURN
3000   ⟆
                  }バックミサイルの処理
      RETURN
      としておけば，A＝1…ミサイルを装備していない
                       2…通常ミサイル
                       3…バックミサイル
                  とAに値を入れ，GOSUB 100としてやるとヨイ。
      ちなみに，この場合は1000行がダミー・ルーチン。
```

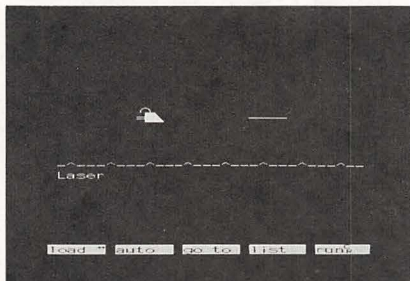
《第4図》ON～GOTO文の使いかた

《リスト1》今月号で解説したところまでのプログラム・リスト

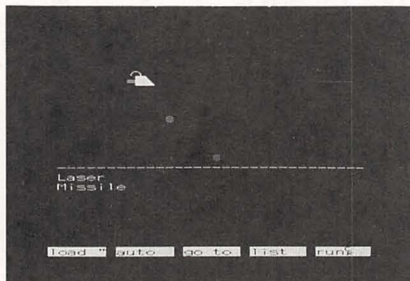
```
10 GOTO 10000
990 '             サブルーチン
999 '        地面の横スクロール
1000 L$=RIGHT$(L$,31)+LEFT$(L$,1)
1010 LOCATE 4,15:PRINT L$;
1020 RETURN
1090 '      自機の表示
1100 LOCATE MX+4,MY+4:PRINT "⌒ ";
1110 LOCATE MX+4,MY+5:PRINT "=◢";
1120 RETURN
1999 '      弾の表示
2000 IF TX=0 AND TY=0 THEN GOTO 2020
2010 ON BM GOTO 2100,2200
2020 LOCATE 0,0:PRINT "      ";
2030 RETURN
2099 '  通常弾
2100 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT " ";
2110 TX=TX+2:IF TX>30 THEN TX=0:TY=0:GOTO 2020
2120 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "=";
2130 RETURN
2199 '  レーザー
2200 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "    ";
2210 TX=TX+4:IF TX>27 THEN TX=0:TY=0:GOTO 2020
2220 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "———";
2230 RETURN
2999 '      ミサイルの表示
3000 IF SX=0 AND SY=0 THEN GOTO 3020
3010 ON MS GOTO 3020,3100,3200
3020 LOCATE 0,0:PRINT " ";
3030 RETURN
3099 '  通常ミサイル
3100 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT " ";
3110 SX=SX+1:SY=SY+1
3120 IF SY>9 THEN SY=9
3130 IF SX>31 THEN SX=0:SY=0:GOTO 3020
3140 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT "●";
3150 RETURN
3199 '  テイル・ミサイル
3200 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT " ";
3210 SX=SX-1:SY=SY+1
3220 IF SY>9 OR SX<0 THEN SX=0:SY=0:GOTO 3020
3230 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT "@";
3240 RETURN
3999 '          武器の選択
4000 IF TX=0 AND TY=0 THEN BM=1:LOCATE 4,16:PRINT "Normal";
4005 RETURN
4010 IF TX=0 AND TY=0 THEN BM=2:LOCATE 4,16:PRINT "Laser ";
4015 RETURN
4020 IF SX=0 AND SY=0 THEN MS=2:LOCATE 4,17:PRINT "Missile ";
4025 RETURN
4030 IF SX=0 AND SY=0 THEN MS=3:LOCATE 4,17:PRINT "Tailbomb";
4035 RETURN
4040 IF TX>0 OR TY>0 OR SX>0 OR SY>0 THEN RETURN
4045 BM=1:LOCATE 4,16:PRINT "Normal";
4050 MS=1:LOCATE 4,17:PRINT "         ";
4055 RETURN
4999 '          メイン・ルーチン
5000 GOSUB 1100
5010 A$=INKEY$:                                     'キーを読み込む
5020 IF TX=0 AND TY=0 AND A$=" " THEN TX=MX:TY=MY:        'ショットの発射
5030 GOSUB 2000
5040 IF SX=0 AND SY=0 AND MS>1 AND A$=" " THEN SX=MX:SY=MY  'ミサイルの発射
5050 GOSUB 3000
5099 '  武器の決定
5100 IF A$="" THEN GOTO 5200
5110 M=INSTR("12345",A$):IF M=0 THEN GOTO 5200
5120 ON M GOSUB 4000,4010,4020,4030,4040
5200 GOSUB 1000
5990 GOTO 5000
9999 '          初期化
10000 WIDTH 40:CLS:                             '画面の初期設定
10010 L$="---^---^---^---^---^---^---^---^"
10020 GOSUB 1000
10099 '
10100 MX=8:MY=5
10110 GOSUB 1100
10199 '
10200 TX=0:TY=0
10299 '
10300 GOSUB 4045
19990 GOTO 5000
```



《写真１》ノーマル弾を発射



《写真２》レーザー弾を発射



《写真３》レーザーとミサイルを発射

ンへ飛ばすという方法がある。この場合，ON～GOTOが参照する変数が，ミサイルを装備しているか，していないかのフラグの役割も果たすことになるんじゃ。

何もしないで返ってくるサブルーチン（つまり，いきなりRETURNを呼ぶ）のことをダミー・ルーチンと呼び，シューティング・ゲームの制作中に，まだ完成していない敵のサブルーチンのかわりに呼んで，全体のできを見るときなどにも使われるんじゃな。

編：……というわけで，ここまでとりあえずプログラムにしたものが**リスト１**です。1～5のキーを押すと，それに対応したパワーアップをして，スペース・キーで，弾を発射します。

影：おわー。レーザーがでている！ミサイルもでる！　ん？　そういえば，スピード・アップは？　オプションは？

編：ごめんなさい。今月はここで時間切れです。この続きとして，来月号では本格的にシューティング・ゲームを組む方法について講義していただきます。

影：それまで，**リスト２**のプログラムに

《リスト２》宿題のプログラム・リスト

```
10 GOTO 10000
990 '          サブルーチン
999 '       地面の横スクロール
1000 L$=RIGHT$(L$,31)+LEFT$(L$,1)
1010 LOCATE 4,15:PRINT L$;
1020 RETURN
1090 '        自機の表示
1100 VX=(A$="6")*(MX<20)-(A$="4")*(MX>2)
1110 VY=(A$="2")*(MY< 9)-(A$="8")*(MY>1)
1120 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1160
1130 LOCATE MX+4,MY+4:PRINT "   ";
1140 LOCATE MX+4,MY+5:PRINT "   ";
1150 MX=MX+VX:MY=MY+VY
1160 LOCATE MX+4,MY+4:PRINT " ◠ ";
1170 LOCATE MX+4,MY+5:PRINT "=◣";
1180 RETURN
1999 '        弾の表示
2000 IF TX=0 AND TY=0 THEN GOTO 2020
2010 ON BM GOTO 2100,2200
2020 LOCATE 0,0:PRINT "      ";
2030 RETURN
2099 '  通常弾
2100 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT " ";
2110 TX=TX+2:IF TX>30 THEN TX=0:TY=0:GOTO 2020
2120 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "=";
2130 RETURN
2199 '  レーザー
2200 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "     ";
2210 TX=TX+4:IF TX>27 THEN TX=0:TY=0:GOTO 2020
2220 LOCATE TX+4,TY+5:PRINT "————";
2230 RETURN
2999 '        ミサイルの表示
3000 IF SX=0 AND SY=0 THEN GOTO 3020
3010 ON MS GOTO 3020,3100,3200
3020 LOCATE 0,0:PRINT " ";
3030 RETURN
3099 '  通常ミサイル
3100 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT " ";
3110 SX=SX+1:SY=SY+1
3120 IF SY>9 THEN SY=9
3130 IF SX>31 THEN SX=0:SY=0:GOTO 3020
3140 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT "●";
3150 RETURN
3199 '  テイル・ミサイル
3200 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT " ";
3210 SX=SX-1:SY=SY+1
3220 IF SY>9 OR SX<0 THEN SX=0:SY=0:GOTO 3020
3230 LOCATE SX+4,SY+5:PRINT "@";
3240 RETURN
3999 '          武器の選択
4000 IF TX=0 AND TY=0 THEN BM=1:LOCATE 4,16:PRINT "Normal";
4005 RETURN
4010 IF TX=0 AND TY=0 THEN BM=2:LOCATE 4,16:PRINT "Laser ";
4015 RETURN
4020 IF SX=0 AND SY=0 THEN MS=2:LOCATE 4,17:PRINT "Missile ";
4025 RETURN
4030 IF SX=0 AND SY=0 THEN MS=3:LOCATE 4,17:PRINT "Tailbomb";
4035 RETURN
4040 IF TX>0 OR TY>0 OR SX>0 OR SY>0 THEN RETURN
4045 BM=1:LOCATE 4,16:PRINT "Normal";
4050 MS=1:LOCATE 4,17:PRINT "        ";
4055 RETURN
4999 '          メイン・ルーチン
5000 A$=INKEY$
5010 GOSUB 1100
5020 IF TX=0 AND TY=0 AND A$=" " THEN TX=MX:TY=MY
5030 GOSUB 2000
5040 IF SX=0 AND SY=0 AND MS>1 AND A$=" " THEN SX=MX:SY=MY
5050 GOSUB 3000
5099 '
5100 IF A$="" THEN GOTO 5200
5110 M=INSTR("ZXCVB",A$):IF M=0 THEN GOTO 5200
5120 ON M GOSUB 4000,4010,4020,4030,4040
5200 GOSUB 1000
5990 GOTO 5000
9999 '          初期化
10000 WIDTH 40:CLS:                              '画面の初期設定
10010 L$="---^---^---^---^---^---^---^---^"
10020 GOSUB 1000
10099 '
10100 MX=8:MY=5
10110 GOSUB 1100
10199 '
10200 TX=0:TY=0
10299 '
10300 GOSUB 4045
19990 GOTO 5000
```

敵キャラをつけるのはどうしたら良いかを考えておこう！と同時に，質問のお葉書もよろしく！では来月会いましょう!!

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー

創刊100号記念 ハイテク特集3

〜ハンド・トラッカーを知ってる?〜

by くりひろし







★パソコンの入力装置というと，昔はキーボードしかなかったが，今やマウスやジョイスティックと，いろいろと使えるようになりました。

★ところが，よくよく考えてみると，見かけこそちがっても，やっていることはみんな同じです。「カーソル，もしくは，キャラクターを動かす」ことしかできない。言いかえると，「2次元の動き」しかできないわけです。

★そこで考えだされたのが「ハンド・トラッカー」です。ハンド・トラッカーの最大の特徴は「動きをそのまま」——つまり，3次元の，奥ゆきのある動きを入力することができる点です。

★ハンド・トラッカーをゲームに使えば，今までできなかったいろんなことができるようになります。単に姿・形だけではないのです。たとえばボクシング・ゲームです。君のパンチ力がそのまま相手に伝わるわけです。

★もっとも，ほんとうに究極のMMIをめざすならば，もうひとくふうほしいところでしょう。たとえば，「さわった感じ」がわかる，とか…。

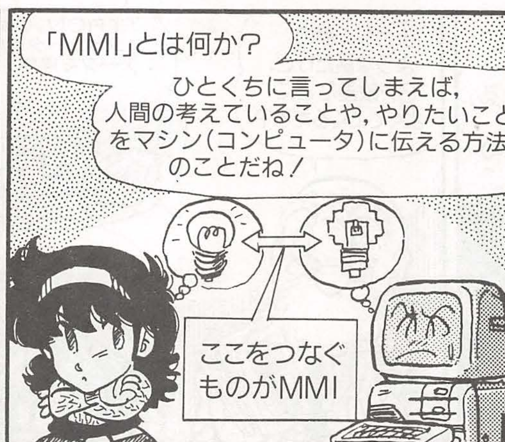
★究極の(?)MMIは多分，一つのものではないのかもしれません。たとえばハンド・トラッカーは，たぶんワープロには向いてなさそうですし，F1ゲームにもあまり向かないでしょう。キーボードでシューティング・ゲームをするのもまっぴらですし…今のところは目的に応じて，それぞれの入力デバイスの一長一短を使いわけるのが賢こそうです。















《主な入力デバイスの用途と特徴》

※CG……コンピュータ・グラフィックス
※CAD…コンピュータを使った製図システム

入力デバイス名	主に何に使われているか	特　　徴
キーボード	プログラミング, ワープロ	ほとんどあらゆる「文字」を入力できる。
テンキー・パッド	データ入力	キーボードの数字のみを高速に入力できる。
マウス(機械式マウス)	ゲーム, CAD, CGソフト	画面内のアイコンをカーソルで選択できる。
マウス(光学マウス)	CAD, ワークステーション	機械式マウスより精密な入力が可能。
ジョイスティック(デジタル)	ゲーム, CAD	「動き」を方向として入力できる。
アナログ・ジョイスティック	ゲーム	デジタル方式よりも微妙な動きができる。
ジョイパッド(デジタル)	ゲーム	ジョイスティックのバーを十字キーに替えた物。
アナログ・ジョイパッド	ゲーム	デジタル方式よりも微妙な動きができる。
トラックボール	ゲーム, CAD	ボールをころがしてカーソル移動させる。
デジタイザー	CAD, CGソフト	マウスに似ているが, 主に画像データ入力用。
手書き入力装置	ワープロ, 電子手帳	「手書き」したものがそのまま入力できる。
バーコード・リーダ	スーパーのレジ, ビデオ予約	手軽に, 一瞬でデータを読ますことができる。
ライトペン	CAD, CGソフト	画面を直接ペンでさわって入力する。
タッチパネル	銀行の自動払戻機	画面を直接指でさわって入力する。簡単。
光(or赤外線)センサー	自動ドア, トイレ	データなどの入力とはちがい, スイッチの役目。
ハンド・トラッカー	ゲーム, 疑似体験システム	「手の動き」を直接データとして使える。



表のいちばん下の「ハンド・トラッカー」って何ですか!?はじめて見るけど



ふっふっふっ…そいつが究極のMMIを実現するためのハイテク入力デバイスなのだよ
えー!?



では説明しよう!!
現在の入力デバイスというのはほとんどが人間の指示を，間接的に別の形で伝えているものなんだ
ジョイスティックを「右にたおす」
キャラクターが「右にあるく」
直接「キャラクターを動かして」いるのではない



だから，究極のMMIを考えるなら，人間の「動き」や「考え」を直接つたえることのできるもの，ということになる
「直接つたえる」!?



まさしく夢のような話だけど，SF映画などによくでてくるだろ?
「TRON」では人間の意識が直接コンピュータの中にはいっていって，プログラムやデータを操作していたね
「FIRE FOX」では「考えたとおりに」操縦できる戦闘機がでてきたし…



そーいや「パワード・スーツ」っていうのもあったわねー
うむ，考えかたはとても近いぞ!!人間の「動き」をロボットに「そのまま伝える」しくみだからね



ところがこれは夢ではなかった!!「ハーヴィーマン・スーツ」という作業用パワード・スーツは試作だけだが実在している
ほんとうはこんなにカッコ良くないし，ぜんぜん使いものにならない



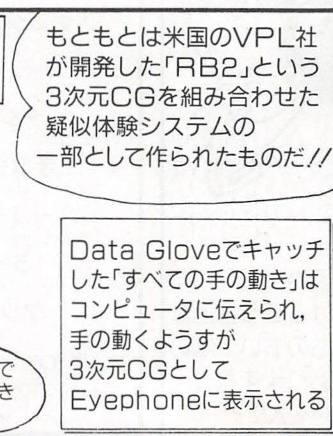
…そうか，究極のMMIって，「入力デバイスを使っている」って思わせない…動きが「そのままデータとして使える」ものなのね?
うむっ!おおむねそのとおり!!



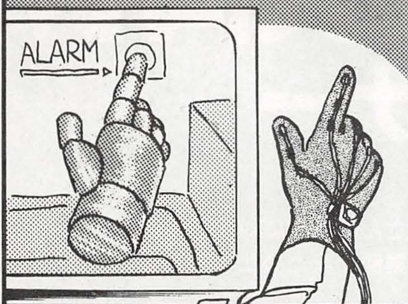
パワード・スーツは実用化できなかったが，その「動きをそのまま伝える」という考えかたをそっくりコンピュータの入力デバイスのアイデアに応用して，「手の動きをそのまま入力データとして使うシステム」として考えだされたものが「ハンド・トラッカー」なのだ!!



Eyephone(アイフォン)(3次元CGを表示する)
Data Glove(ハンド・トラッカー)
光ファイバーで指のうごきを読みとる
磁気センサーで手の位置，動きを読みとる



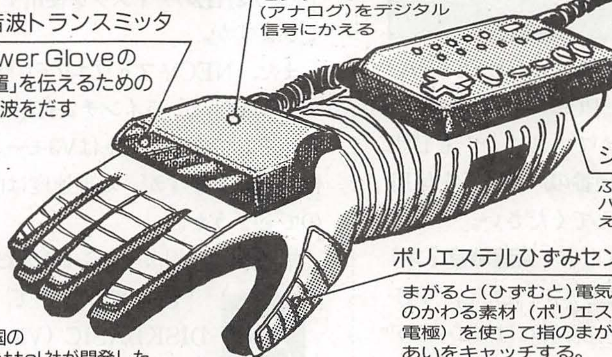
もともとは米国のVPL社が開発した「RB2」という3次元CGを組み合わせた疑似体験システムの一部として作られたものだ!!
Data Gloveでキャッチした「すべての手の動き」はコンピュータに伝えられ，手の動くようすが3次元CGとしてEyephoneに表示される

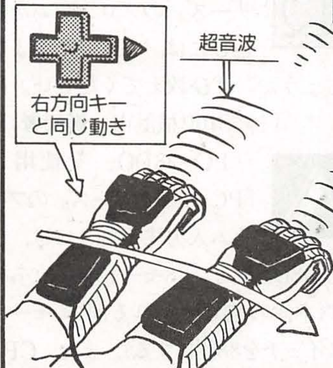
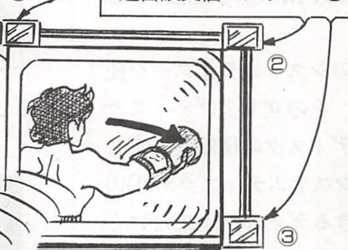

たとえば，RB2システムでは
こういった感じでCGの中の
「自分」を動かせるわけだ
ALARM


ちなみに，この
RB2システムは
新宿の松下電工の
ショウルームで
見ることができる
そうだ
ふーん…
でも，どうせ
高価なんでしょ
ゲームに使え
なきゃねー…


ふっふっふっ
はっひふっへ
ほーっほっほ
え!?
あるんだ，
それが
安いのが


最近発売された
PAXの「POWER
GLOVE」が，じつは
ハンド・トラッカー
なのであるっ!!
えーっ
うっそぉーっ

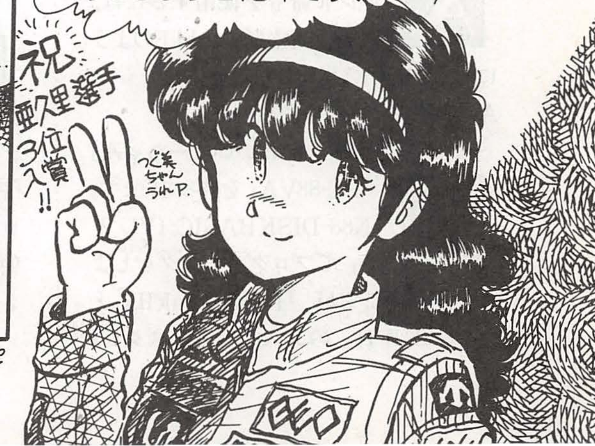

Power Gloveの構造
A／Dコンバータ
センサーでとらえた動き
（アナログ）をデジタル
信号にかえる
ファミコンへ
超音波トランスミッタ
Power Gloveの
「位置」を伝えるための
超音波をだす
ジョイパッド
ふつうのジョイ
パッドとして使
える
ポリエステルひずみセンサー
まがると（ひずむと）電気抵抗
のかわる素材（ポリエステル
電極）を使って指のまがりぐ
あいをキャッチする。
※米国の
Mattel社が開発した。



ゲームでの動きのしくみ
超音波受信センサー×3
①
②
③
超音波
右方向キー
と同じ動き
三つの超音波センサーで超音波源
を立体測定し，Power Glove
のTVからの距離，方向，うごき
の向き，大きさを計算して本体に
伝える。


ほえー
たしかに手の動
きをそのまま
伝えているわ!!
精度も意外に高くて，
動きをキャッチする最
小限度は5～6ミリだ
そうだよ
原理は
RB2と
全く
同じ
〈POWER GLOVE
の問い合せ先〉
PAX (株)パックス・コー
ポレーション)
〒150 東京都渋谷区神宮前
4-24-9 ☎03-5272-2611


ところで残念ながら
POWER GLOVE
は今のところ
パソコンには対応
していない
うーん
パソコンでも
使いたい
よぉおっ
ちょっと
ザンネン


ハンド・トラッカーは
アイデアしだいで
マウスやジョイスティッ
クをはるかに超える
マンマシン・インターフ
ェースを生みだせるか
もしれないのー
そうか，
やっぱり
ソフト
ウエアも
大事なの
ね…
CONGRATULATION TO KABUE. K.
ASSISTED BY ERI.


と，いうわけで
20世紀も残すところ
あとちょうど10年です！
祝
3位
入賞!!

キミの疑問にメーカーがズバリ答える
誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

S N E


『SOUND ORCHESTRA-V』を『PC-9801E』で使用することができますか。もし使用できるのなら，何番のスロットを使用すればいいのか教えてください。

〔三重県四日市市・**斎藤敏彦？才**〕


使用できます。ただし，『PC-9801E』の本体にはスピーカがありませんので，音源ボード上のスピーカを利用するか，外部オーディオに接続して音をだしてください。拡張スロットは1～5の空いているところを使用してください。　〔回答者：**Hi-Fi**〕

N E C


「N-88BASIC（86）MS-DOS版」のことについて質問があります。BASICでサウンド・ボードを活用したいと思いプログラムを組んだのですが，エラーがでました。マウスやプリンタのように〝?.SYS〟がいるのですか。教えてください。

〔兵庫県相生市・**薮下景彦17才**〕


「MS-DOS版BASIC」でサウンド命令を使用するには，BASIC起動時に，以下のように拡張機能名の指定が必要です。

A>N88BASIC/E:SOUND

〔回答者：**かわいいまーちゃん**〕


『PC-88VA』を持っています。「N88-DISKBASIC（V1／V2）」でプログラミングをしようと思うのですが，『PC-8801mkII』と『PC-8801FH』のシステムディスクで，5インチ2HDのディスクを使用することはできますか。

また，NECソフトウエアの『PC-8835VA-MW』で，5インチ2HDは使えますか。そしてこのソフトはV3モード上で動作するそうですが，処理速度は向上するのでしょうか。

〔福岡県北九州市・**PC-88VAだ！15才**〕


『PC-88VA』で「N88-DISKBASIC（V1／V2）」を使用する場合には，従来のV1／V2モード用のシステムディスクを使用するか，『PC-8835VA-MW』を用意する必要があります。

ただし，従来のシステムディスクを使用する場合には，その立ち上げディスクの種類により，ディスクの種類が決定してしまいます。システムディスクが2Dの場合は，使用できるディスクは2Dだけとなり，2HDのシステムディスクで立ち上げた場合には，2Dのディスクの読み書きはできなくなります。

また『PC-8835VA-MW』は，V3モード上のBASICではなく，上記のようにV1／V2モード用のシステムディスクです。処理速度は変わりません。

〔回答者：**どじ猫**〕


『PC-8801mkIIMR』を持っています。『PC-8801シリーズ』に搭載されているフロッピーディスク・ドライブは5インチ専用ですが，『PC-8801シリーズ』に3.5インチ用のフロッピーディスク・ドライブを増設して使用することはできますか。教えてください。

〔千葉県習志野市・**高須匡紀12才**〕


『PC-8801シリーズ』（PC-88VAを除く）では使用することはできません。3.5インチ・フロッピーディスク・ユニットは，『PC-9801シリーズ』用に販売されていますが，『PC-8801シリーズ』と『PC-9801シリーズ』とでは，本体とディスク・ユニットとの間のデータの転送方式が異なるため，『PC-9801シリーズ』の3.5インチ・フロッピーディスク・ユニットを『PC-8801シリーズ』で使用することはできません。

〔回答者：**三毛猫**〕


『PC-98DO』で『PC-8801シリーズ』のプログラムを打ち込むには，どうしたらよいのでしょうか。ぜひ教えてください。

〔神奈川県横浜市・**影武者15才**〕


『PC-98DO』を使用して『PC-8801シリーズ』のプログラム入力する場合には，まず『PC-98DO』を「88モード」で立ち上げます(本体の電源を入れる前に，モード切替スイッチを88側にする)。また，CPUクロック切替スイッチは，「88モード」上で『PC-8801FH／MH』以降の機種と同等のクロック・スピードの場合は「8MHz」に，『PC-8801mkIIFR／MR』までの機種と同等の場合は「4MHz」に合わせます。これで「88モード」として立ち上がります。ただし，これではROM BASICとなりますので，プログラムを入力してもディスクにセーブすることはできませんし，ロードすることもできません。DISK BASICを使用する場合には，別売のシステムディスク『PC-88D42-MW』価格18,000円(税別）が必要となります。『PC-88D42-

MW』は，お近くのNECパソコン・ショップで販売しております。

〔回答者：猫〕

東 芝



『J-3100SS001』を持っています。質問は，以下のとおりです。

1) ハードディスクを接続できますか。できるのなら，接続できるハードディスクを教えてください。

2) マウスはシリアルマウスしか接続できないようですが，バスマウスとシリアルマウスとでは，どうちがうのですか。

3) BASICのプログラムを組むのに必要なものを教えてください。また，BASICの入門書はありますか。

4) カラーテレビを接続することはできますか。

以上四つよろしくお願いします。

〔宮城県仙台市・？くん？才〕



順番に質問にお答えします。

1) について

接続できます。ダイナブック用20MBハードディスク『J31HDD20』が，ダイナブック用として販売されています。定価は148,000円です。本体背面の拡張インターフェースに接続します。

2) について

『J-3100』は，RS-232Cインターフェースを使用するシリアルマウスを採用しております。バスマウスは専用のインターフェースを使用するものであり，そのためコネクタ部分が異なるほかに，そのマウスを使用するためのドライバー・ソフトも異なります。

3) について

BASICは米国マイクロソフト社のDISK BASICですので，基本的な仕様はほかのパソコンと共通です。入門であればDISK BASICの入門書を参考にしていただいてかまいません。ただし,グラフィックス部分は異なりますので，慣れてきた場合にはBASICに添付の説明書をお読みください。サンプル・プログラムが付いております。

4) について

『ダイナブック・シリーズ』は，カラーテレビの接続はできません。

〔回答者：虎〕

富 士 通



『FM-77AV20』につなぐことができる他社製の漢字プリンタはありますか。もしあれば，そのプリンタの型番と値段を教えてください。

〔住所・氏名・年令不明〕



『FM-77AV20』で正常な印字結果が保証されるのは，富士通純正のプリンタだけです。プリンタの制御シーケンスはメーカーによって異なりますので，他社製のプリンタを接続されても，動作の保証はいたしかねます。また，純正のプリンタであっても，使用するアプリケーション・ソフトによっては，使用可能な機種が限定される場合もありますので，注意が必要です。

〔回答者：FM TOWNS〕



『FM-TOWNS2』は拡張によって『FM-TOWNS2H』以上の性能にすることはできますか。また，拡張によって減った拡張スロットは増やすことができますか。何にもわからない初心者なので，わかりやすく教えてください。

〔北海道札幌市・西山15才〕



『FM-TOWNS2』は拡張によって『FM-TOWNS2H』以上の性能にすることはできるか？ というご質問は，質問の意味がよくわかりませんのでお答えすることができません。『FM-TOWNS2』の拡張スロットは以下の三つです。

1) SCSIカード（ハードディスクなどを接続するのに必要なカード）用スロット

2) モデムカード（パソコン通信用のカード）用スロット

3) ビデオカード（ビデオ連携機能を使用するためのカード）用スロット

これらは，すべて用途別の専用スロットになっており，スロット数を増やすことはできません。なお，別売のI/O拡張ユニット（FMT-602）を本体に接続した場合には，以下の3種類のオプション・カードを使用することができます。

●MIDIカード（FM60-401）：MIDI楽器接続用カード

●RS-232Cカード（FM60-101）：増設RS-232C×2チャンネル

●RS-232Cカード（FM60-102）：増設RS-232C×2チャンネル

〔回答者：FM TOWNS〕



『FM-77AV40EX』で，どうにかして『PC-9801RS21』のソフトウエアを使うことはできませんか。できるのならその方法を教えてください。

〔群馬県新田郡・野村裕右12才〕



コンピュータのソフトは，基本的には使用しているメインCPU（中央演算処理装置）の種類に合わせて作られています。『FM-77シリーズ』と『PC-9801シリーズ』とは，使用しているメインCPUの種類（メーカー，ビット数）がまったくちがいますので，『PC-9801シリーズ』用に作製されたソフトは『FM-77AV40EX』では使用できません。

〔回答者：FM TOWNS〕



ぼくは『FM TOWNS2F』を持っていますが，パッドのコネクタがアタリ仕様のコネクタと幅がちがうので，『FM TOWNS 2F』ではアタリ仕様のパッドを使うことができません。アダプタをだす予定はありませんか。

〔石川県金沢市・匿名希望？才〕



『FM TOWNS』に他社製のパッドを接続するためのアダプタを発売する予定はとくにありません。

〔回答者：FM TOWNS〕



『FM TOWNS』用のゲームで，画面の両端が少しカットされているものがいくつかあるのに気付きました。画面がカットされているゲームは，みんなスプライトを使ったものです。普通の静止画などは端まで表示しているのに，スプライトはそういう表示制限があるのでしょうか。

〔宮城県仙台市・佐藤永輔14才〕



スプライト画面はモードによって大きさに制限がありますので，どうしても画面の端がカットされるようになってしまいます。大きさの制限は以下のとおりです。

16色モード………256×256ドット

《リスト1》キャラクターを作成するためのサンプル・プログラム

```
100 DIM A%(12)                                              '配列変数を宣言する
110 FOR I=0 TO 11
120   READ A$                                               'データを読み込む
130   A=VAL("&H"+A$)                                        '文字から数値に変換
140   IF A>&H7FFF THEN A%(I)=NOT(&HFFFF-A) ELSE A%(I)=A     '整数型に変換
150 NEXT
160 PUT@A(100,100)-(107,107),A%,PSET                        'キャラクターの表示
170 END                                                     '終了
180 DATA 0008,0402,0204,0800                                '青のキャラクター・データ
190 DATA 183C,7EFF,FF7E,3C18                                '赤のキャラクター・データ
200 DATA 183C,7EFF,FF7E,3C18                                '緑のキャラクター・データ
```

32768色モード………256×240ドット

〔回答者：FM TOWNS〕



『FM TOWNS』のグラフィック文字（□，☆，♀など）の打ち込みかたがわかりません。詳しく教えてください。

〔岩手県盛岡市・MASTER WIZARD?才〕



区点コード入力で可能です。マニュアル「TOWNSシステム・ソフトウエア使いこなしガイド」（第2章第4節キーボードの便利な機能）を参照してください。

例）☆→区0189
　　♀→区0174

〔回答者：FM TOWNS〕



ぼくは『FM-77L2』を持っています。今度，BM特選プログラム・コーナーに投稿してみたいと思うのですが，きれいなキャラクターや画面が作れません。プログラムにのっている〝8000〟とか〝FFFC〟の意味や，キャラクターを作るときの用紙があるなら，どこに売っているかなどを教えてください。できればサンプル・プログラム付きでお願いします。

〔北海道札幌市・キャラ作りたい,?才〕



プログラム中の〝DATA〟文にある〝8000〟や〝FFFC〟などは，グラフィック画面に表示する図形のデータを16進数で表現したものです。このデータは〝GET@A（形式4の場合）〟を使って図形データを取り込んだときに配列変数に取り込まれるデータと同一です。このデータを作成するための用紙などはありません。そのため，グラフ用紙か自作の用紙などでキャラクターを作成し，そのデータを拾っていき〝DATA〟文に定義します。そしてプログラム実行時に配列変数に読み込み，〝PUT@A（形式4の場合）〟で画面上に表示させます。

ここにキャラクターを作成するためのサンプル・プログラムを掲載します（**リスト1**）。これはあくまでも一つの手段でしかありません。ほかに各種の方法がありますので，雑誌・書籍などを参考にして，自分なりのキャラクターを作ってみてください。

〔回答者：FM TOWNS〕



『FM-TOWNS』でマシン語を使うには，どうすればいいのでしょうか。

〔岩手県一関市・NSX16才〕



マシン語のプログラムを作るのであれば『FM TOWNS 386ASM TOOL KIT』が必要になります。

■利用条件
・日本語MS-DOS V3.1必須
・デバック環境として『Townsシステムソフトウエア V1.1L20』以上必須
・メモリ2MB以上
・キーボード必須
・HD必須（2MB以上）
・テキストエディタ別売

〔回答者：FM TOWNS〕

シャープ（ポケコン）



『PC-E500』を使用していますが，MEM$="S1"でプログラムを入力して（2.5Kバイトくらい）RUNさせたところ，カナ文字キャラクターがバグってしまいました。プログラムの入力方法に何か問題があるのでしょうか。大量にプログラムを入力することは危険なのでしょうか。

〔新潟県中頸城郡・佐藤砂糖20才〕



入力したプログラムを実行したら，カナ文字キャラクターがバグってしまったとのことですが，どのようなプログラムを入力され，実行されたのでしょうか。MEM$="S1"の状態（本体内のメモリだけを使用）での容量は28,600バイトありますから，入力されたプログラムの容量2,500バイト（2.5Kバイト）を差し引いても，残り26,100バイトですので十分に余裕はあります。ですから，質問の内容でバグが発生したとは考えられません。

もし再度挑戦されても同様の症状が発生する場合には，プログラム・リストの内容，カナ文字キャラクターがどのようになったかなど，そのときの状況を詳しくお知らせください。

〔回答者：Akiko〕

シャープ（X68000）



『X68000』を使っていますが，X-BASICでの階乗計算のやりかたがわかりません。『PC-8001』では，〝PRINT 2^3〟で答えがでますが，X-BASICではエラーがでてしまいます。詳しく教えてください。

〔東京都調布市・植木修？才〕



X-BASICで階乗計算をしたい場合には，関数〝POW〟を使用します。〝POW(X,Y)〟で，XのY乗の計算をします。例えば，5の8乗の演算結果を表示させたい場合には，つぎのように行ないます。

PRINT POW(5,8)

〔回答者：多田太郎〕

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION

マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。

ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコン

32ビットCPU搭載のノート型パソコン

●松下電器
●Panacom PRO NOTE CV-M550NFD／NHD
●価格278,000円／438,000円

今最も注目を浴びているノートブック型パソコン分野に，松下が『Panacom PRO NOTE』で参入しました。この『Panacom PRO NOTE』は，従来機のPanacom Mシリーズの機能をA4ファイル・サイズに凝縮した高性能パソコンです。互換性を保った設計になっているので，Mシリーズの豊富なソフトやハードがそのまま使用できます。本体はFDモデルとHDモデルの二つが用意されており，レジューム機能，EMS対応2MBメモリ標準装備のほか，バス拡張ボックスの接続による拡張性も備えています。

■主な仕様

CPU：80386SX（16MHz）
RAM：2MB（最大4MB）
表示装置：FLバックライト付き白黒液晶（16階調）
640×400ドット，80字×25行
記憶装置：3.5インチFDD1基（両モデル）
20MBHDD1基（HDモデル）
駆動時間：約1.5時間（バッテリー）
寸法：310×254×44mm
重量：約2.9kg（FDモデル）
約3.1kg（HDモデル）

■問い合わせ先

〒571大阪府門真市大字門真1006番地
松下電器産業(株)
☎06-906-4608

プリンタ搭載のラップトップ・パソコン

●エプソン
●PC-286LP「PC ONE」
●価格298,000円

ワープロ専用機からパソコンにステップ・アップしたいと考えている人にとって，最適なパソコンが登場しました。この『PC-286LP（PC ONE）』は，ラップトップ・パソコンとしてははじめて，48ドット熱転写プリンタを標準装備しました。外見はラップトップ・ワープロのようなオールインワン・タイプで，これ1台で入力から出力までを処理できます。プリンタを別に買い足す必要がないので，ラップトップ・ワープロと同じ感覚で手軽に使用できます。

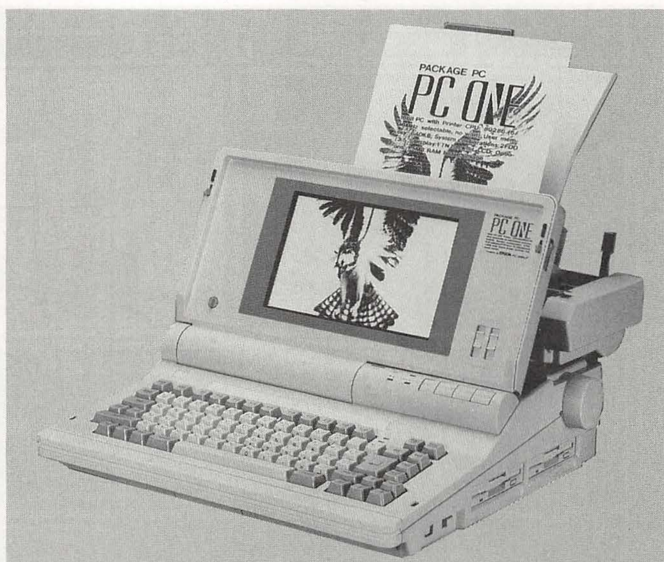
また，プリンタにははがき対応のカットシート・フィーダが装着でき，外部プリンタの接続も可能です。ビジネス・ユースを意識して，CPUには80286（10MHz）を搭載してあり，日本語MS-DOSも標準添付されています。さらにPC-286Lシリーズ用の拡張スロットが1基装備されており拡張性も十分です。もちろん98シリーズとは互換性があるので，豊富な市販ソフトが利用できます。

■主な仕様

CPU：80286（10MHz／6MHz）
RAM：640KB（最大2.1MB）
表示機能：FTN型サイドライト付き白液晶
640×400ドット，8階調
80／40字×25／20行
記憶装置：3.5インチFDD2基内蔵
（1MB／640KB両用）
印字装置：48ドット感熱・熱転写プリンタ
寸法：374×381.5×118.5mm



松下電器のノートブック・パソコン『PRO NOTE』



ワープロからのステップアップには最適!?

重量：約7.9kg

■問い合わせ先

〒150東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
エプソンPCインフォメーションセンター
☎03-377-3531

16ビットの ホビー向け低価格パソコン

●エプソン
●PC－286C「PC CLUB」
●価格168,000円

パソコン入門，とくにホビーユースに最適のパソコンが発売されました。この『PC-286C（PC CLUB）』は，低価格のデスクトップ・パソコンとしてははじめて，CPUに80286（10MHz）を使用しています。外見はキーボード一体型で，MSX機や昔の8ビット機を思わせるスタイルですが，ビジネス・マシンとしても十分使えるパワーと機能をもっています。

また，サウンド重視の設計となっており，FM音源3和音，SSG音源3和音を標準装備し，LINEOUT端子からオーディオ機器への出力も可能となっています。

さらに標準拡張スロットを1基装備しているので，RAMボード，HDD，MIDIボードなどの豊富な拡張ボードが使用できます。

もちろん98シリーズと互換性があるので，市販の豊富なソフトや周辺機器が使用できます。

■主な仕様

CPU：80286（10MHz／6MHz）
RAM：640KB（最大2.6MB）
表示機能：80／40字×25／20行
640×400／200ドット
カラー8色（テキスト）
4096色中16色（グラフィック）
記憶装置：3.5インチFDD2基内蔵（1MB／640KB両用）
寸法：446×298×85mm
重量：約5.0kg

■問い合わせ先

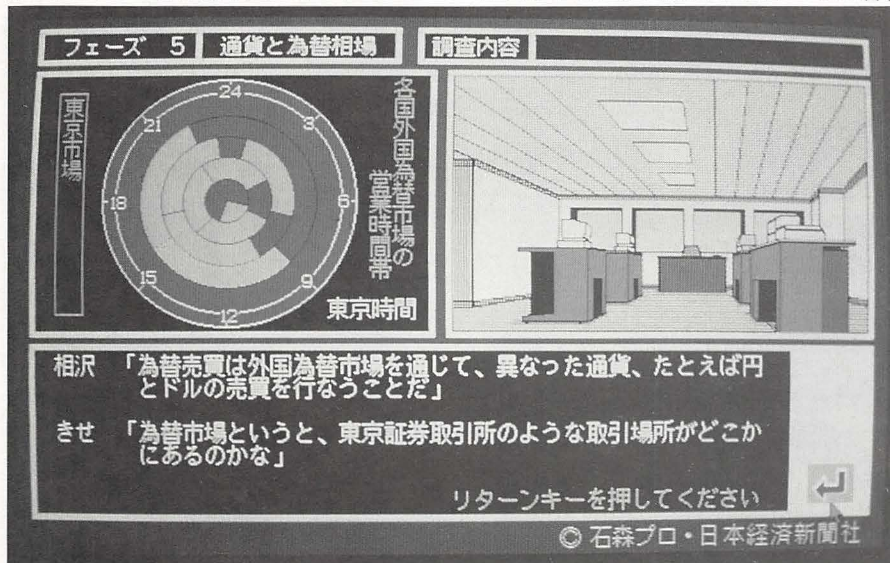
〒150東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
エプソンPCインフォメーションセンター
☎03-377-3531

ソフトウエア

日本経済を楽しく理解する ゲームソフト

●ツァイト
●マンガ日本経済入門
●価格12,800円

「マンガ日本経済入門」は石ノ森章太郎氏原作のベストセラーですが，今回ツァイトはパソコンを使って日本経済のさまざまな問題点を学習することを目的として，このマンガをアドベンチャー・ゲーム化して発売しました。このゲームはフェーズ1からフェーズ6までの六つのストーリーによって構成されており，プレイヤーは主人公となってさまざまな経済問題を解決していかねばなりません。遭遇する問題は架空の話とはいえ，現実の経済問題を鋭く指摘したものばかりです。しかし，用語はやさしく解説されておりマニアックな内容ではないので，ゲームや経済問題が苦手な人でも無理なくプレイできるように工夫されています。また単なるゲームに終わらないための工夫として，一太郎やロータス1-2-3などの人気ソフトで使用できる経済用語・グラフ集が付属しています。さらに，ゲームの中のデータを自由にプリント・アウトする機能も装備されています。



あのベストセラー「マンガ日本経済入門」がゲームになったゾ！

■主な仕様

対応機種：PC-9801シリーズ（NOTEを含む）
ゲーム概要：フェーズ1　種子戦争
フェーズ2　自動車
フェーズ3　ブラックマンデー
フェーズ4　輸入で儲けろ！
フェーズ5　通貨と為替相場
フェーズ6　日本経済の針路
その他：システム手帳型パッケージ，メモ用ルーズリーフ付きマニュアル，データ集付き

■問い合わせ先

〒151東京都渋谷区初台1-47-1
㈱ツァイト
☎03-299-0463

CD-ROM辞書を自由に 検索できる編集ソフト

●CSK総合研究所
●WordLook
●価格28,000円

CD-ROMは大容量メディアとして注目を浴びており，これを利用した辞書などのソフトも多く発売されています。そこでCD-ROM辞書を効率よく使うためのソフトが必要となってきます。今回発売された『WordLook』は，このような要求にいち早く対応したソフトです。この『WordLook』は，マルチ・ウィンドウ型テキスト・エディタに罫線処理や印刷機能を追加し，CD-ROM辞書を自由に検索できる機能を備えた文書作成支援ソフトです。操作はマウス中心で，初心者でも簡単に行なえます。例えば，文書の編集時にわからない単語があった場合，マウスで単語を指定するだけで辞書検索を行ない，説明文や図版を別のウィンドウに表示します。また，辞書の説明文の中の単語をさらに検索したり，検索結果を編集画面に取り込むこともできます。さらに，ウィンドウは場所や大きさを自由に変えられるので，自分の好みのレイアウトで編集作業を行なえます。

■対応機種

FM TOWNS（メモリ2MB）

■対応CD辞書

（富士通販売のCD辞書）
角川類語新辞典，現代用語の基礎知識，広辞苑，最新医学大辞典，ニューセンチュリー英和／新クラウン和英辞典

■問い合わせ先

〒206東京都多摩市諏訪2-5-1
㈱CSK総合研究所
☎0423-75-1271

初心者でも手軽に楽しめる音楽ソフト

●ビクター音産
●MUSIUM4 SYSTEM
●価格12,800円

パソコンを使って音楽を楽しむことが一般化してきてはいるものの，市販のソフトはどちらかというとプロ指向に偏っているのが現状です。そんな中で「MUSIUMシリーズ」は，発売当初から一貫して初心者にも楽しめるソフト作りを実践してきました。そして，そのシリーズも今回第4弾を迎えることになりました。今回発売された『MUSIUM4 SYSTEM』は，「NECサウンド・ボード」と「ROLAND MIDIインターフェース」対応で，作曲・演奏・楽譜印刷と一般的な機能をほとんど備えており，マウスによる優れた操作性も誇っています。この『MUSIUM4 SYSTEM』は，「MUSIUM4 ファミリー」の中心となるソフトで，このほかに音色作成ソフトの『SOUND』(価格7,800円)，演奏専用ソフトの『PLAY』(価格7,800円)，データ集の『DATA』(価格4,800円)が準備されています。

■対応機種
PC-9801VM以降（5インチ版）
PC-9801UV以降（3.5インチ版）

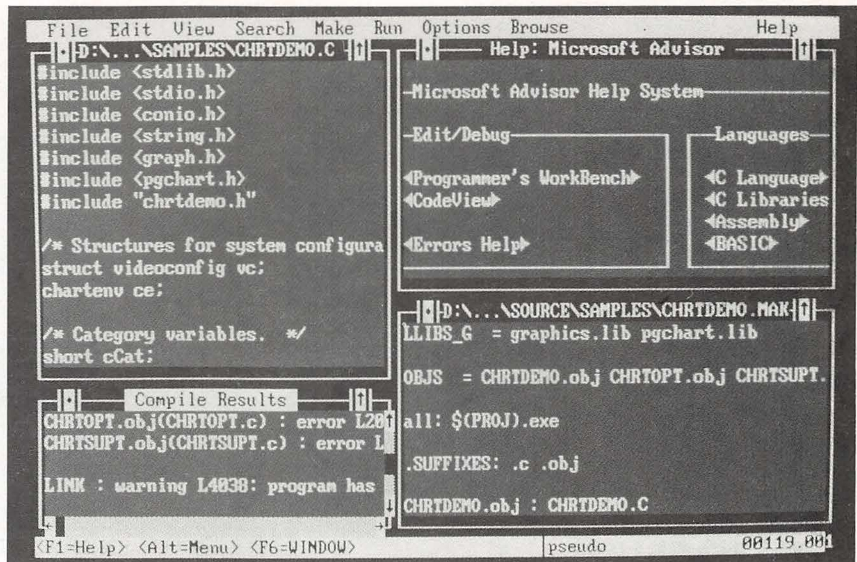
■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業㈱
☎03-423-7901

Microsoft Cがバージョン・アップ

●マイクロソフト
●Microsoft C
●価格98,000円

C言語は現在最も多く使われている，パソコンのプログラム言語でしょう。そのなかでも『MicrosoftC』は，MS-DOS上で使用する標準的なCコンパイラとして有名です。その『Microsoft C』が，今回バージョン5.1からバージョン6.0にバージョン・アップしました。

これは，開発アプリケーションの巨大化と新しい開発環境への対応を考えて実施されたものです。改良点は，新開発環境「プログラマーズ・ワークベンチ」の装備，実行速度の速いコードの生成，デバッグ機能の改善，OS/2への対応，などがあげられます。



『Microsoft C』がバージョン・アップしたゾ！

なお，従来からのユーザーのために，バージョン5.1からのバージョン・アップを25,000円で，バージョン4.0以前からのバージョン・アップを40,000円で行ないます。

■適用機種
80286，80386CPU搭載のPC-9801シリーズ

■動作環境
MS-DOSVer.3.1以上（メモリ640KB以上）OS/2Ver.1.1以上（メモリ1MB以上），および6MB以上の空き領域のあるハードディスク

■問い合わせ先
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25
マイクロソフト㈱
☎03-363-1200

周辺機器

パソコン用15インチ・ディスプレイ

●日本電気
●PC-KD881
●価格118,000円

効率よくパソコンで仕事をするためには，体に対する気配りを忘れてはなりません。とくに目の疲労は大きな問題です。この『PC-KD881』は，パソコンの長時間使用時における疲れを軽減させるため，フラットフェイス・ブラウン管の採用と表面のノングレア処理を行なっています。これにより天井照明などの映り込みが低減し，見やすさがいっそう向上しました。また，ドットピッチ0.28mmの高精細CRTとほこりの付着を防ぐ帯電防止処理により，いっそう鮮明な画面も実現しています。このほかに，コントロール部を前面に配置するなど，操作性を考慮したデザインになっています。

■主な仕様
ブラウン管：15型フラット・フェイス90度偏向
ドットピッチ：0.28mm
入力端子：15ピン・アナログRGB入力
解像度：640×400ドット
寸法：360×391×363.5mm
重量：11.9kg

■問い合わせ先
〒108東京都港区芝5-33-1
日本電気ホームエレクトロニクス㈱
☎03-454-5111

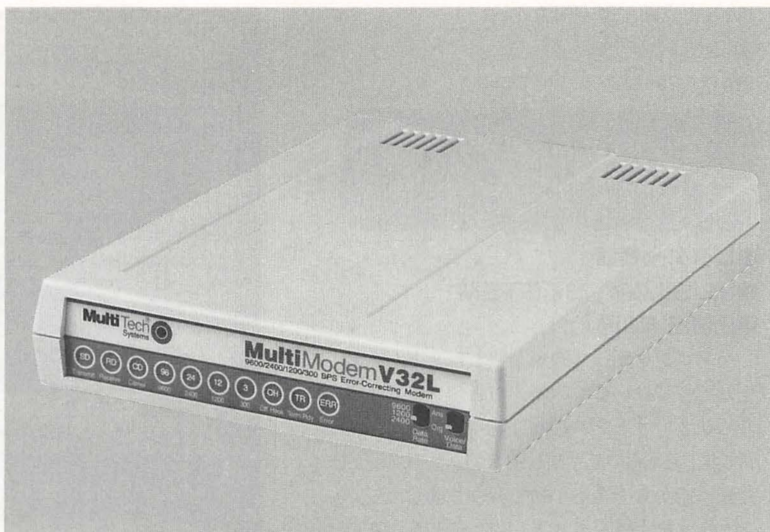
コピー機能搭載の小型プリンタ

●富士ゼロックス
●Ablette10（エイブレット10）
●価格119,800円

この『Ablette10』は，パソコン用低価格プリンタとしてはじめてコピー機能を搭載し，1台二役を実現した複合マシンです。プリント／コピーをする際には，専用紙の『Ablette記録紙』(価格900円／A4サイズ，50枚入り)を使用します。この『Ablette記録紙』には，A4サイズの普通紙の全面にインクトナー・フィルムが付着させてあり，サーマル・ヘッドで加熱して，フィルムに塗布されているインクを溶かして転写することでプリント／コピーを行ないます。用紙の排出後にフィルムを紙からはがして完了します。よって，熱転写方式による印字を行ないますが，インクリボンは使用しません。なお，縮小コピー（50%）



119,800円でコピー機能を搭載！



最高転送スピード38400bpsを実現！

と拡大コピー（200％）も可能です。

■主な仕様

印字方式：熱転写，手差し1枚
印字速度：約40秒（A4）
複写速度：約23秒（A4）
寸法：305×129×201mm
重量：4.5kg
対応機種：J-3100／3300シリーズ
　　　　　PC-9801シリーズ
　　　　　PC-286／386シリーズ

■問い合わせ先

〒107東京都港区赤坂3-3-5
富士ゼロックス㈱
☎03-585-3211

携帯に便利な 電池でも使える小型モデム

●アイワ
●PV-M24VM5
●価格42,800円

ノートブック型パソコンの普及により，外出先でも手軽にパソコン通信ができるようになりました。本体内蔵型のモデムも便利ですが，パソコンのバッテリーを使用しない外付け型のモデムにも魅力があります。

今回発売された『PV-M24VM5』は，携帯に便利なハンディ・タイプながら，ボックス・タイプと同等の機能を実現しました。アルカリ電池の使用で，約8時間の長時間通信が可能です。さらに，パワー・スイッチをオートにすることで自動的に電源のON／OFFができるため，無駄な電池の消耗を防ぐことができます。また，DSUB-25Pを標準装備しているので，変換ケーブルによる面倒な接続をする必要はありません。

■主な仕様

適用回線：電話回線
NCU：AA／MA／MM型
エラー制御：CCITT　V.42／MNP5
通信速度：300／1200／2400bps
通信方式：全二重通信
電源：AC電源，単3乾電池4本
寸法：121×79×23mm
重量：150g（電池除く）

■問い合わせ先

〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ㈱
☎03-827-3111

アメリカ製高性能モデム

●アメリカン・テクノロジー・グループ
●V.32／V.42bis
●価格255,000円

アメリカの有力モデムメーカーのマルチテック社製のモデムが国内販売されます。42bis準拠により，公衆回線において最高転送スピード38400bpsを実現し，パスワード・セキュリティー機能とコールバック・セキュリティー機能を搭載して情報の漏洩対策も万全です。このモデムはどちらかといえば個人よりも企業向けの製品といえるでしょう。

■主な仕様

CCITT　V21，V22bis，V32
Bell　103，212（300～9600bps）
エラー訂正機能：V.42，MNP3，4
データ圧縮機能：V.42bis（最高38400bps）
　　　　　　　　MNP5（最高19200bps）

■問い合わせ先

〒105東京都港区新橋1-1-3
アメリカン・テクノロジー・グループ㈱
☎03-503-4516

その他

ゲームボーイをさらに 楽しむオプション

●ビック東海
●ライトボーイ
●価格2,480円（税込み）

『ゲームボーイ』は，どこでも楽しめるハンディ・タイプのゲーム機として人気がありますが，小型の液晶画面であることに加えバックライトが付いていないため，画面が見にくく，暗いところでは遊べない，という欠点があります。この欠点を一挙に解決してくれるのが，今回発売された『ライトボーイ』です。

『ライトボーイ』は1.4倍の拡大率をもつ『ゲームボーイ』専用の拡大鏡で，これを装着することにより大きな迫力ある画面で快適にゲームが楽しめます。また，ライトも搭載しているので，今まで遊べなかった夜のアウトドアなどの暗いところでも遊ぶことができます。これにより，長時間のプレイでも疲れにくくなり，目にかける負担も軽減されます。本体は小型・軽量で折りたたみ式になっており，持ち運びも簡単です。取り付け，取り外しも簡単なので，だれでもどこでもゲームボーイを楽しめます。

■主な仕様

倍率：約1.4倍／プラスチック・レンズ使用
電源：単3乾電池2本
寸法：95×115×30mm
重量：約180g（電池2本含む）

■問い合わせ先

〒102東京都千代田区四番町4-8
㈱ビック東海　東京営業所
☎03-288-8951



これで暗い場所でもゲームボーイが楽しめるゾ！

パソコン通信を使った翻訳サービス

●富士通ドキュメントサービス
●エヌ・アイ・エフ

現在急速に普及しているパソコン通信ですが，今回NIFTY-Serveにおいて新しいサービスが開始されました。このサービスは，富士通が技術文書の翻訳支援を目的として開発した機械翻訳システム「ATLAS（アトラス）」を利用した日本語から英語への機械翻訳サービスで，特別なソフトを必要とせず，パソコン通信を利用したオンラインでサービスを行なうものです。

このサービスはNIFTY-Serveの会員であればだれでも利用でき，利用方法は，翻訳したい文書を電子メールと同じ要領で機械翻訳センターに送信すると，それを受け取ったセンター側が翻訳して電子メールで返信するというものです。送信・翻訳・返信まで，平均的な待ち時間を入れても約1時間ほどで結果を入手できます。料金は翻訳結果1文字（英数字）につき1円と手軽で，A4用紙1枚（160単語）で約800円になります。このサービスの実施によりいつでも手軽に，機械翻訳システムを利用できるようになりました。

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区麹町1-10
エヌ・アイ・エフ㈱
☎03-221-7363

ハイビジョン対応映像を大画面で再生

●サンヨー
●ハイビジョン液晶プロジェクタ

現在，精細で鮮明な画質のハイビジョンが注目されていますが，サンヨーは10月2日から6日まで晴海の東京見本市会場で行なわれた「エレクトロニクスショー'90」に，『ハイビジョン液晶プロジェクタ』を出展しました。この製品は，9万画素の3.3インチ液晶パネル3枚を使用したことで，110インチ（最大150インチ）の大画面再生を実現しました。

このほかにも，液体を使った独自の冷却方式，フリッカー（細かいちらつき）を防ぐ独自のインタレース駆動方式，階調補正回路・輪郭補正回路の採用など，高度な技術が盛り込まれています。

このプロジェクタにより，家庭用ホーム・シアターやオフィス用・教育用のシステムをさらにグレードアップするなどの用途が期待できます。

■主な仕様
表示方式：3原色光シャッター方式
投写方式：フロント投写方式
駆動方式：ドット反転インタレース駆動
画素数：約150万画素
画面サイズ：110インチ（最大150インチ）
解像度：水平750本，垂直800本
寸法：330×620×850mm
重量：約50kg

■問い合わせ先
〒570大阪府守口市大日東町1-1
三洋電機㈱
☎06-900-3514

富士通が電脳遊園地を開催

●富士通
●電脳遊園地in東京ドーム

富士通の恒例のイベントとなった『電脳遊園地』が，12月15日から17日までの3日間，東京ドームにおいて開催されます。今回は，近未来都市「MEDIAPOLIS」をテーマとして，いろいろな展示，実演が行なわれる予定です。

■主な概要
期間：12月15日（土）10：00～18：00
　　　16日（日）9：00～17：00
　　　17日（月）10：00～17：00
内容：1）「富士通商品紹介」
　　　・最新ソフト紹介，その他
　　2）「出展社ゾーン」
　　　・協賛各社のソフト紹介
　　3）「ワークショップ」
　　　・ソフト紹介のミニステージ
　　4）「MEDIAPOLISメッセ」
　　　・FM TOWNSセミナー
　　　・MIDIステージ
　　5）アミューズメント
　　　・FM TOWNSを利用しての各社イベント
入場：招待券にて入場（チケットぴあ，チケット・セゾン，富士通プラザ，協賛販売店にて，無料配布中）

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱電脳遊園地事務局
☎03-546-0411

バッファメモリ付きインターフェース・ボード採用のハードディスク

●アルトス
●RL-320
●価格498,000円

高速アクセスで大容量のメディアとして，ハードディスクは今や必需品となっています。とくに内蔵型のハードディスクは，場所をとらず非常に便利です。この『RL-320』は，内蔵型で320MBの大容量ということに加え，「バッファメモリ付きのSCSIインターフェース・ボード」を採用しているので，従来に比べて約2～3倍の転送速度の向上を実現しています。

また，このインターフェース・ボードはNECの『PC-9801-55』との互換性もあり，最大で4台までのハードディスクを接続することが可能です（RL本体を含む）。さらに，『PC-9801-27』準拠のSASIハードディスクとの混在も可能になっています。

■主な仕様
記憶容量：320MB
アクセスタイム：12.5ms（平均）
対応機種：PC-9801RA21／RS21／RL2
対応OS：MS-DOS　Ver.3.3以降
　　　　MS OS／2　Ver.1.0以降
　　　　PC-UX／V　Rel.3.0以降

■問い合わせ先
〒110東京都台東区台東1-31-9
日本アルトス㈱
☎03-5688-3141

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ/パソコン通信BBS電話帳1990年秋号」〈定価1,900円(本体1,845円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

家庭的な雰囲気の自由気ままなNETです

●なおちゃんネット

■ネットワークのプロフィール

とにかく何でもありです。普段の怒り,思っていること,とにかく何でも書き込んでOK! だけど他人に迷惑をかけるような書き込みだけはカンベンね。

当ネットの大きな特徴として,人気はないけれど配達サービスなるサービスを提供しています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, YMODEM, MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

0425-25-8394 (300/1200/2400bps)

■運用時間

PM10:00~翌AM7:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒190東京都立川市羽衣町3-6-2メゾンランジェ303 非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:なし

制限:30分以内。一部のBBS利用不可

アニメやマンガが好きな人のネットワーク

●ComicalBBS

■ネットワークのプロフィール

ここのネットでは,アニメやマンガやそれらに関するCGなどを主にやっていきたいと思っていますので,アニメやマンガの好きな人たち,大歓迎です。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, YMODEM, MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

0545-85-3299 (300/1200/2400bps)

■運用時間

PM10:00~翌AM6:30

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒421-33静岡県庵原郡

非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:なし

制限:PDS不可。ボードに制限あり

そんじょそこらのノリぢゃない!!

●京都はいぱぁ~ネット

■ネットワークのプロフィール

うりほ~! 墓穴ほるほる京都はいぱ~ネットです。努力と根性で開局したものの,会員が集まらず,とうとうSYSOPの日記帳と化してしまった恐るべきローカルBBSでございます。

みなさんの生霊のこもったアクセスを楽しみにしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,ヘルプ機能

■オプション機能

MNP (クラス5)

■アクセス電話番号

0774-23-9488 (2400bps)

■運用時間

PM10:00~AM0:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒611京都府宇治市

非公開

■ゲスト利用について

ID:NEW

パスワード:なし

制限:必ずSYSOPにおたがきを書くこと

自費出版したい人この指とまれ!

●ネットワーク栃木文学館

■ネットワークのプロフィール

自作の小説,詩などの文芸作品専門のネットです。提供された作品は必ず何らかの形として返還されます。作品が集まったら自費出版をして図書館へ寄贈し公開します。小説・詩部門,SYSOPの執筆,名作紹介など盛りだくさんの内容です。みなさんぜひ一度アクセスしてみてください。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,電子会議

■アクセス電話番号

0284-73-3170 (1200bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒326栃木県足利市福富町2168-5

山崎章二 ☎0284-71-3360

■ゲスト利用について

ID:GUEST000

パスワード:なし

制限:10分以内です

CDの売買を行なうネットです

●CD-SOP

■ネットワークのプロフィール

CDソフト 高価売入・低価販売

いらなくなったCDのアルバム,シングル盤を処分されたいかた,一度アクセスしてください。

近いうちに,CDに関する質問コーナー,チャットなども設けたいと思っています(いつになることやら)。

■サービス内容

オンライン・ショッピング

■アクセス電話番号

0942-44-4295 (1200bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒830福岡県久留米市合川102 B棟201

下津浦忠洋 ☎0942-44-4295

■ゲスト利用について

ID:なし

パスワード:なし

制限:なし

当ネットはフリーネットワークです

訂正とお詫び

●WMA-VAN

BBS電話帳356ページ上段のWMA-VANのアクセス電話番号に誤りがありました。WMA-VAN関係者の方々には,大変ご迷惑をおかけしました。

訂正の上お詫び申し上げます。

正しいアクセス電話番号は以下のとおりです。

07435-7-5014(300/1200/2400bps:MNP5)

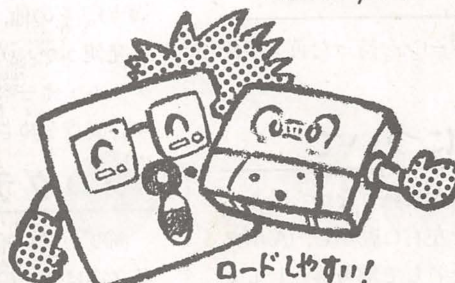
07435-7-5074(300/1200/2400bps:MNP5)

07435-7-5384(300/1200/2400bps:MNP7)

07435-7-3494(1200/2400bps:日・祝日用)

BM特選 プログラム・コーナー





本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

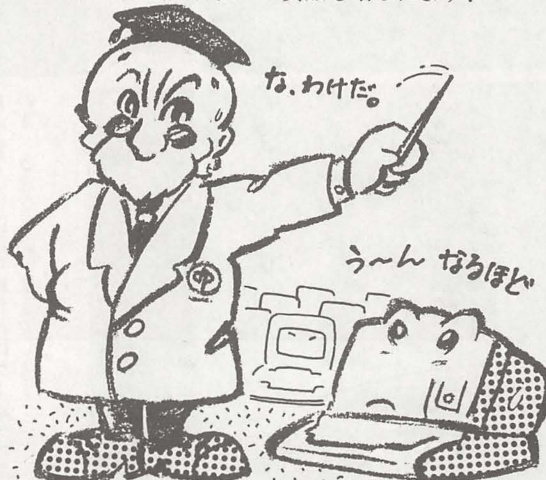
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

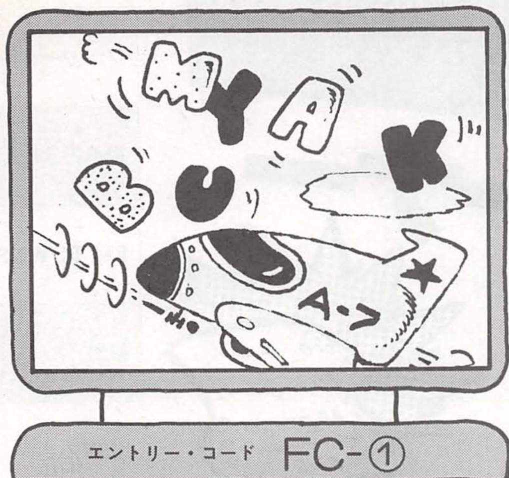
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）

創刊100号記念
「投稿プログラム・コンテスト」開催中!!
毎月500名に花王からフロッピーをプレゼント！入賞者には，協賛各社から賞品も贈られます！





ファミリーコンピュータ/ツインファミコン
(ファミリーベーシックV2)用

本当に10点満点とれる人はいるのか！

エビシディ

佐藤 勝也

はじめに

26種の移動パターンを持った英文字が襲いかかるッ!?

遊びかたについて

英文字が縦横無尽(じゅうおうむじん)に踊りながら降りてくるので，自機を左右に動かし，Ⓐボタンでミサイルを発射して撃ち落としてください（1発でOK！）。英文字は踊り終えると帰ってしまうので，その前に倒してください。

そうやって10匹の英文字が踊り終えると，スコアが表示されておしまい（10点満点）。その他，1匹の英文字にミサイル5発使うか，英文字にぶつかると即座にゲーム・オーバーというルールがあります。満点をめざせ！

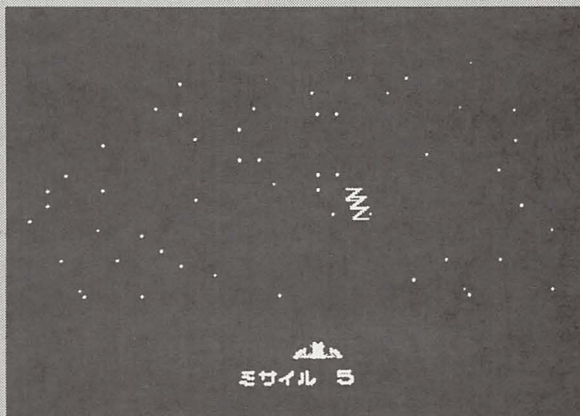
プログラムについて

何度かプレイするとわかりますが，各英文字は個々の移動パターンを持っています。この短いプログラムのどこにそんな移動パターン・データがあるというのでしょう。いや，ありません。じつは「A」ならAのキャラクタROMのデータを取りだし，0～7の数字に変換します。それをx，y増分のサブ・ルーチン（310～380行）と対応させているんです（くわしくはベーマガ'87年11月号参照）。

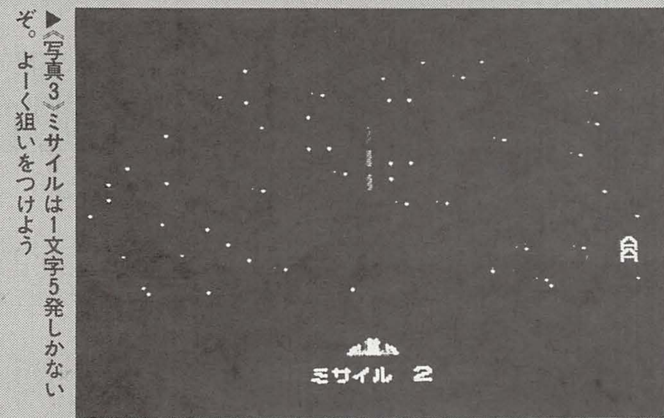
単純なゲームなため，いろいろと改造ができます。ミサイル5発じゃ足りないという人は140行のTの値を変えてみましょう。すべての英文字の移動パターンを覚えたという人，200行のGOSUBの後ろの行番号を並び替えてみましょう。まったくちがう移動パターンで踊ります。90行のRND (26) の26を増やすとカタカナやBGグラフィックのキャラが現れま



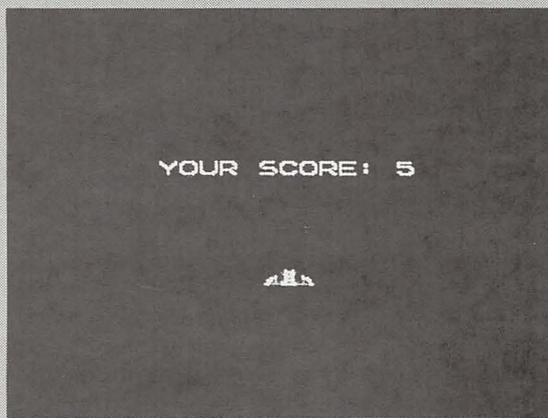
◀《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンを押そう



◀《写真2》せまりくるアルファベットをミサイルで撃ち落とそう！



▶《写真3》ミサイルは1文字5発しかないぞ。よーく狙いをつけよう



▶《写真4》10匹踊り終わればゲーム・オーバー。5点ならいいほうでしょう

《OVER FLOW》早いもので1990年も終わりですね。ジングルベルの鈴の音とともにこの12月号をお届けします。ところで，この1年はどうだったかな？なになに，ベーマガで明け暮れた1年だったって？ありがとう，ありがとう。気が早いけど，来年もよろしく。

す。また，310行からのM，N，B，Hの値を変えてもおもしろいよ。

マシン語を使っているので打ちこんだらセーブね。

参考　ベーマガ'87年11月号のファミコンマシン語教室

《第１表》プログラムの流れ

10〜40…	マシン語，BGグラフィック書き込み
50〜70 …	タイトル
80〜140…	ROMからデータを読む
150〜180…	自機&ミサイル移動
190〜260…	英文字移動，諸判定
270〜280…	英文字倒した
290〜300…	ゲーム・オーバー
310〜380…	英文字 x, y 増分サブ
390 ………	踊りが終わって帰る
400 ………	ミサイルの数表示

《第２表》変数表

X, Y……	プレイヤーの座標
V, W ……	ミサイルの座標
P, Q……	英文字の座標
M, N ……	英文字の x, y 増分
B, H ……	MとNの増分
L………	英文字移動カウンタ
R………	現れた英文字の数
T………	ミサイルの数
Z………	英文字のキャラクタ・コード
S………	スコア

CHECKER FLAG

影：おおっとぉ，アルファベットの回転攻撃は，まさにおどるポンポコリンであります！

編：なんですか，それ？

Dr. D：ゲーム内容としてはシンプルなものだね。プログラムは第１表を参考にすれば問題ないじゃろう。あとは読者諸君で，BGグラフィックでそれらしい背景でも付け加えてくれたまえ。

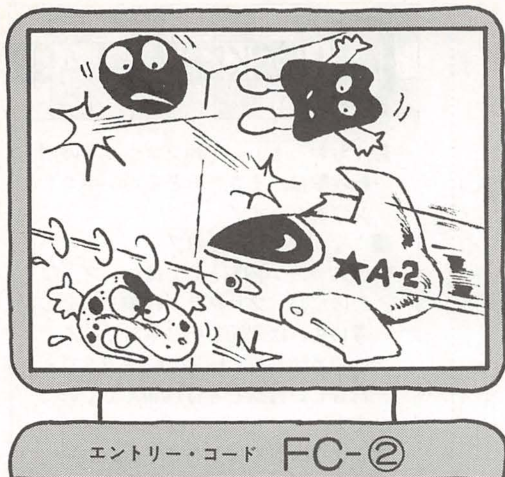
編：サウンドもほしいですね。

影：ぴーひゃら　ぴーひゃら♬

エビシディのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H77F7:SPRITEON:CGEN3:CGSET1,2
15 POKE&H77F7,&HA9,&H5,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
20 POKE&H4015,15:POKE&H32E,9:K=&H4000
30 FORI=0TO49:POKE&H48,RND(28),RND(15)+62:PRINTCHR$(205+(I AND1)):NEXT
40 DEFSPRITE1,(2,0,0,0,0)=CHR$(238)
50 CLS:LOCATE11,5:PRINT"ｴﾋﾞｼﾃﾞｨ":LOCATE5,12:PRINT"PUSH START BUTTON
60 LOCATE5,22:PRINT"PROGRAMED BY SATO
70 IFSTRIG(0)<>1THEN70
80 VIEW:S=0:R=0:X=128:Y=168
90 Z=RND(26)+65:DEFSPRITE2,(0,0,0,0,0)=CHR$(Z):Z=Z*16
100 FORI=0TO6:POKE&H4A,(Z AND255)+I,&H10+Z/256
110 CALL&H77F7:D=PEEK(&H73)
120 E=224:F=32:FORJ=0TO1
130 POKE&H320+I*2+J,(D ANDE)/F+1:E=7:F=1:NEXT:NEXT
140 L=0:C=-1:T=5:P=RND(24)*8+32:Q=16:GOSUB400
150 A=STICK(0)AND3
160 IFA X=X+((A=1)*(X<227)-(A=2)*(X>29))*4
170 POKE&H200,Y,9,2,X-13,Y,25,2,X-8,Y,3,1,X,Y,17,1,X+5
180 IFT IFSTRIG(0)=8IFW=0V=X-4:W=Y:POKEK,79,165,176,176:T=T-1:GOSUB400
190 IFW W=W-12:SPRITE1,V,W:IFW<24W=0:SPRITE1
200 IFL=0L=8:C=C+1:ONPEEK(&H320+C)GOSUB310,320,330,340,350,360,370,380,390
210 P=P+M:Q=Q+N:L=L-1:M=M+B:N=N+H
220 IFP<16ORP>232P=16-(P<16)*216
230 IFQ>172Q=16
240 SPRITE2,P,Q
250 IFQ>162IFABS(X-P)<8THEN290
260 IFABS(P-V)>6ORABS(Q-W)>6THEN150
270 S=S+1:W=0:POKEK,79,162,37,48:SPRITE1
280 SPRITE2:R=R+1:IFR<10THEN90
290 CLS:LOCATE7,11:PRINT"YOUR SCORE:"RIGHT$(STR$(S),2)
300 PAUSE200:SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:GOTO50
310 M=1:N=0:B=1:H=0:RETURN
320 M=1:N=1:B=1:H=1:RETURN
330 M=0:N=1:B=0:H=1:RETURN
340 M=3:N=0:B=-1:H=0:RETURN
350 M=5:N=1:B=-1:H=1:RETURN
360 M=-5:N=1:B=1:H=1:RETURN
370 M=-1:N=1:B=-2:H=2:RETURN
380 M=-1:N=0:B=-1:H=0:RETURN
390 POKEK,79,166,165,8:RETURN280
400 LOCATE11,20:PRINT"ﾐｻｲﾙ"T:RETURN
```

★オットセイが２塁へ盗塁──。オット，セイーフ。つぐ美さん，どんなもんでしょうか。(大阪府東大阪市・飯田勝也18才)……【つぐ美：今月の一番のりは，影さんに匹敵するものがあるギャグではじまりました。どんなもんでしょう。影：うーん，でかした。】



ファミリーコンピュータ/ツインファミコン（ファミリーベーシック V2）用

痛快10連射シューティングだぞ
移植版

NEW BALL ALIEN

NIKA²

はじめに

このゲームは1989年1月号のベーマガ，PC-8001用の移植です。が，オリジナルをプレイしていないので，写真を参考にアレンジしてみました。

LET'S PLAY!

✚ボタンで左右方向に移動，ⒶⒷどちらでもミサイル発射。なんと10連射!(押しっぱなしはこのままではダメ)。

エイリアンは少なくて3種類で，それぞれ耐久力がちがいます。また，エイリアンは上下の壁にぶつかると90°はねかえります。

《第1表》プログラムの流れ(リスト4)

10～30	…タイトル，初期設定
40～70	…設定2
80～110	…メイン
120～140	…ラウンド・クリア
150～160	…ミス&ゲーム・オーバー
170～200	…サブ（スプライト・クリア表示）

《第2表》マシン語の流れ

7579H ～自機ミサイル発射
↓
410H ～キュリカル砲台処理
↓
111H ～ミサイル，パネルムーブ
↓
75C5H ～エイリアン設定
↓
7636H ～エイリアン・ムーブ
↓
769BH ～自機ミサイル当たり判定
↓
776AH ～エイリアン消滅
↓
7787H ～自機当たり判定

エイリアンをやっつけると[1P]パネルが現れます。これを50個取るとラウンド・クリア!

得点はエイリアンをやっつけると100点。パネルを取ったときエイリアンの種類によって，それぞれ100，200，400点がラウンド・クリア時に加算されます。

ラウンド・クリアするとルーレットになります。ⒶかⒷで止めてください。

ミスはエイリアンに当たるか，キュリカル砲台のだす弾に当たったとき。最初自機は6機います。1UPをねらおう!

プログラム

もうほとんどV2の限界!リストは4本。さらに**リスト4**は見にくいときたもんだ。ゴメンナサイ…。

メインはほとんどマシン語です。ファミリーベーシックの場合，IF文のほうが速いようです。

つぎのことを**リスト4**実行中，STOPさせてやってみよう。

POKE&H757B，&HEA，&HEA↵

もとに戻すには，

POKE&H757B，&HC5，&HFE↵

を打ってください。

リスト4の120行，×は…

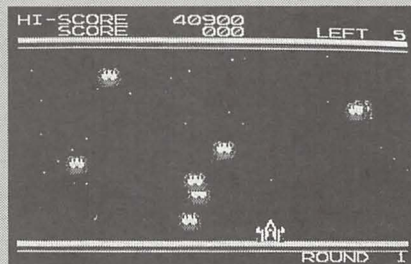
KEY1，CHR$（181）↵

を実行して[F1]で打ち込めます。

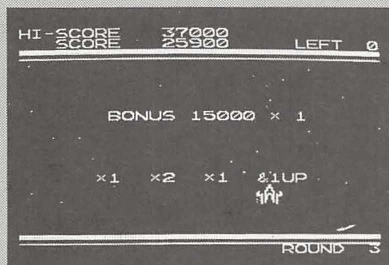
また，**リスト4**を実行すると[F1]～[F3]



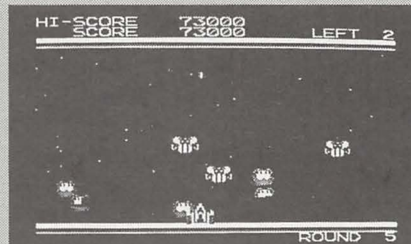
▲《写真1》タイトル画面だ。シンプルながらけっこうむずかしいゾ!



▲《写真2》画面をはねまくるエイリアンをやっつけろ!やっつけると落とす[1P]パネルを50個あつめよう



▲《写真3》面クリアごとにルーレットがあるゾ。やったぜラッキー1UP♡



▲《写真4》4面が1組で，つぎのエイリアンがでてくる

★100号記念に載せてください。これからもがんばって続けてくださいね。(愛知県岡崎市・広浜智弘16才)……【影：この手のハガキはまだまだストックがあるぞ。はっきり言って，あと10年はもつな。編：まさか毎月載せる気ですか？つぐ美：そりゃいー考えだわ。】

の内容は破壊されます。

さいごに

難易度が高いと思いますが，○ーザー・モードだと簡単でしょ。

今回は1か月ちょっとかけて作りました。当たり判定，得点システムは完全だと思います。ぜひ打ってみてください。

参考

・ベーマガ'89年1月号　PC-8001「BALL ALIEN」

・ベーマガ'89年7月号 PC-6001mkIISR「移植版　Ball Alien」



《第3表》マシン語判定番地

FFH	………トリガ入力	
FDH	………エイリアンY座標	設定用
FCH	………エイリアンYベクトル	設定用
FBH	………エイリアン・キャラ	設定用
FAH	………キュリカル砲台ミサイル発射間隔	
F8H	………キュリカル砲台Xベクトル	
F7H	………パネルノルマ	
F6H	………スコア下位	
F5H	………スコア上位	
CALL後		
FFH	………1…ミス　　2…クリア	

《リスト1》NEW BALL ALIENのマシン語プログラム・リスト①

```
10 CLEAR&H776A:CLS:POKE&H48,0,62:PRINT"HI-SCORE","00"
20 POKE&H48,3,63:PRINT"SCORE","00","LEFT":POKE&H48,20,83:PRINT"ROUND"
30 FORY=64TO82STEP18:FORX=0TO27:POKE&H48,X,Y:PRINTCHR$(197):NEXT:NEXT
40 POKE&H48,2,79:PRINTCHR$(180)"1988 TOHO COMPUTER CLUB"
50 POKE&H48,2,80:PRINTCHR$(180)"1990 STUDIO-CRAWL&NIKA2"
60 POKE&H48,5,76:PRINT"PRESS START BUTTON":POKE&H48,3,66:PRINT"-NEW-"
70 FORI=67TO71STEP4:FORY=0TO2:READA$:FORX=1TO12-(I=71)
80 A=VAL("&H"+MID$(A$,X,1))+232:IFA=232A=32
90 POKE&H48,X+3-(I=71)*7,I+Y:PRINTCHR$(A):NEXT:NEXT:NEXT
100 DATA258758200200,453453600600,15A101151151
110 DATA7582002252282,4536006430666,1011511151191
120 POKE&H49,0:CLS:PRINT"WAIT..."
130 I=&H101:N=19:GOSUB150:I=&H410:N=23:GOSUB150:I=&H776A:N=28:GOSUB150
140 PRINT"PLEASE LOAD LIST-2":END
150 FORX=1TO2:B=0:READA$:IFA$="@"X=2:NEXT:RETURN
160 FORY=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(A$,Y*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A:NEXT
170 READA$:IFA$<>HEX$(B+N)BEEP:PRINT"ERR IN"N*10" -"X:END
180 NEXT:N=N+1:GOTO150
190 DATA 7038C0765ABB00020101,30A,0204FF01E010A200BD11,379
200 DATA 02C9EFF01DBD100238E9,4CB,08E028900318690A9D10,2EF
210 DATA 02C9B4B004C92DB005A9,49C,EF9D1102E8E8E8E8E068,69C
220 DATA D0D44CC57501FF02FE00,540,@
230 DATA AD7902C9EFF056AD7B02,567,1865F88D7B021869088D,3AC
240 DATA 7F02AD7B02C9E0B004C9,4E9,11B007A90038E5F885F8,51B
250 DATA C6F9A5F9D02FA5FA85F9,792,A200BD5902C9EFF00AE8,56D
260 DATA E8E8E8E020D0F1F018A9,744,309D5802A9DF9D5902A9,46A
270 DATA 029D5A02AD7B02186904,2C5,9D5B024C110100000000,173,@
280 DATA A200BD8102C9EFD00BA9,53A,EF9D85029D89029D8D02,483
290 DATA 8A186910AAE080D0E5A2,599,0086FFA000A90F85FDA9,525
300 DATA FA85FCE0209008A90B85,56A,FDA9FE85FCBD3902C9EF,6F3
310 DATA F04EBD380238ED0002C5,440,FD1043C5FC303FBD3B02,499
320 DATA 38ED0302C5FD1034C5FC,511,3030E020B029A5F61879,485
330 DATA A00485F6A5F5690085F5,5BD,A9EF9D3902A9BB8D0440,4C6
340 DATA 8D05408D06408D0740C6,361,F7A5F7D005E6FFE6FF60,7B4
350 DATA E8E8E8E8C8E0C8D08E60,7F1,@
```

《リスト2》NEW BALL ALIENのマシン語プログラム・リスト②

```
10 CLEAR&H7636:CLS:PRINT"WAIT..."
20 I=&H7636:N=7
30 FORX=1TO2:B=0:READA$:IFA$="@"PRINT"PLEASE LOAD LIST-3":END
40 FORY=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(A$,Y*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A:NEXT
50 READA$:IFA$<>HEX$(B+N)BEEP:PRINT"ERR IN"N*10" -"X:END
60 NEXT:N=N+1:GOTO30
70 DATA A200A000BD8102C9EFF0,531,50BD8302187980049D83,3CE
80 DATA 029D8B021869089D8702,2E3,9D8F02BD800218798804,392
90 DATA 9D80029D84021869089D,371,88029D8C02BD8002C9A8,46E
100 DATA B004C931B009A90038F9,44B,8804998804BD8302C9E0,4A6
110 DATA B004C911B005A9EF9D81,504,028A186910AAC8C008D0,432
120 DATA 9FA200BD1102C9EFD003,4A8,4C5F77A00084FFB98102,48D
130 DATA C9EFD0034C5177BD1002,47B,38F98002C90F30034C51,368
140 DATA 77C9FA10034C5177BD13,43F,0238F98302C90F107CC9,3F3
150 DATA FA3078A9EF9D110286FD,57C,A6FFDE9004BD9004D065,5AC
160 DATA A9EF998102A9048D0C40,44A,A9098D0D408D0E408D0F,313
170 DATA 40E6F6A5F6D002E6F5B9,72E,830218690485F4B98002,3CF
180 DATA 18690485F384FCBD9804,4E8,85F2A200A000BD3902C9,48C
190 DATA EFF00BE8E8E8E8C8C008,72D,D0F0F019A5F39D3802A9,5F4
200 DATA F69D3902A9039D3A02A5,40C,F49D3B02A5F299A004A4,55A
210 DATA FCA6FD98186910A8E6FF,66A,C080F0034CAB76E8E8E8,66D
220 DATA E8E028F0034C9D76A200,4FA,@
```

《リスト3》NEW BALL ALIENのマシン語プログラム・リスト③

```
10 CLEAR&H7579:CLS:PRINT"WAIT..."
11 CGSET1,1:CGEN2:PALETS 1,31,48,18,22:SPRITEON:PLAY"T2M1V15Y303:T2M1V15Y202"
20 I=&H7579:N=7
30 FORX=1TO2:B=0:READA$:IFA$="@"PRINT"PLEASE LOAD [MAIN]":END
40 FORY=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(A$,Y*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A:NEXT
50 READA$:IFA$<>HEX$(B+N)BEEP:PRINT"ERR IN"N*10" -"X:END
60 NEXT:N=N+1:GOTO30
70 DATA A5FFC5FEF03FC904903B,635,A200BD1102C9EFF00AE8,513
80 DATA E8E8E8E028D0F1F02CA9,74E,A89D1002A9D59D1102AD,43A
90 DATA 03021869059D1302A900,1EF,9D12028D0340A92D8D02,2EF
100 DATA 40A9828D00408D0140A5,3B5,FF85FE4C1004A5FBF016,592
110 DATA A20086FFBD8102C9EFF0,61A,0DE6FF8A186910AAC980,50B
120 DATA D0EEF055A4FBB900019D,605,81029D8502B903019D89,396
130 DATA 029D8D02B906019D8202,31C,9D8A021869409D86029D,3B9
140 DATA 8E02A5FD9D80022901A8,431,B90F019D8302A6FFB90D,464
150 DATA 019D8004A4FCB90D019D,435,8804A4FBB909019D9804,436
160 DATA A5FB9D9004A90085FBA2,5AC,@
```

《リスト4》NEW BALL ALIENのメイン・プログラム・リスト

```
10 B=1C=150SPRITEONDEFSPRITEA,(A,B,A,A,A)="ﾋﾟﾌﾟｯﾞｯﾞ"POKE&H20E,64
20 PALETBA,31,48,33,41VIEWL=5GOSUB180:R=A:S=A
30 IF(STRIG(A)ANDB)<>B THEN30
40 LOCATE8,B:PRINT"",:POKE&H4015,15:POKE&H4000,187,250,A,5
50 POKE&H49,3:FORI=A TO15:CALL&HAD31:NEXTCGSETB:FORI=6TO30:LOCATERND(28),I/2PRIN
TCHR$(RND(2)+205):NEXTR=R+B:POKE&HF5,A,A,50
60 GOSUB180:X=120SPRITEA,X,168I=(R-B)AND3:IFI POKE&HF8,PEEK(&H142-(I=3)*2+RND(2)
),B,4-(I=B)*16-(I=3)*8:POKE&H278,48,164,128,X,48,164,192,128
70 FORI=A TO2:LOCATE11,10PRINT"READY!":PAUSE28LOCATE11,10PRINT"",,:PAUSE28NEXT
80 I=STICK(A)AND3IFI=2ANDX>30X=X-3
90 IFI=B ANDX<210X=X+3
100 SPRITEA,X,168POKE&HFF,STRIG(A):POKE&HFB,A:IFRND(6)=A POKE&HFB,RND((R-B)/4+2)
,RND(2),RND(105)+56
110 CALL&H7579:ONPEEK(&HFF)+B GOTO80,150
120 FORI=&H211TO&H2FDSTEP4:POKEI,239:PALETBA,I AND7+16,48,33,2POKE&H400C,15,A,RN
D(7)+9,9:PAUSEB:NEXTLOCATE8,8PRINT"ROUND CLEAR!":PAUSEC:CGSETB:PLAY"G3RGFEREFGFE
DC8:C5ECEGEC8R"PAUSEC:LOCATE6,14PRINT"X1  X2  X1  &1UP":X=B
130 X=X+B+(X=3)*4SPRITEA,X*32+64,144POKE&H4015,15:POKE&H4000,132,140,A,10:PAUSE4
IFSTRIG(A)<4THEN130
140 POKE&H4000,232,202,A,10:PAUSEC:D=PEEK(&HF5)*256+PEEK(&HF6)LOCATE7,8PRINT"BON
US"D"00 X"B-(X=B):PAUSEC:FORI=B TOD-(X=B)*D:S=S+B:POKE&H4000,128,A,128,A:GOSUB19
0:NEXTL=L-(X=3)GOSUB180:PAUSEC:SPRITEA:ONR/12GOTO160:GOTO50
150 PAUSE120GOSUB170:POKE&H400C,15,9,15,9:FORI=A TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*3+2,
2,16,A,3):POSITIONI,X,168MOVEI:NEXTPAUSEC:GOSUB170:L=L-B:IFL+B THEN60
160 LOCATE9,10PRINT"GAME  OVER":PAUSE300GOTO20
170 FORI=&H201TO&H2FDSTEP4:POKEI,239:NEXTRETURN
180 LOCATE26+(L>9),B:PRINTL:LOCATE26+(R>9),21PRINTR
190 LOCATE14-LEN(STR$(S)),B:PRINTS:IFS>H H=S
200 LOCATE14-LEN(STR$(H)),A:PRINTH:RETURN
```

★最近，平凡な生活を送っているので何も書くことがない。ここしばらくはボツってばかりだ。（神奈川県横浜市・浦川博史19才）……
【影：OFは日記ではないのだから，別に自分に起こったことでなくてもよい。といっても1日中寝てちゃしかたがないけど…。】



エントリー・コード F7-①

FM-7/77シリーズ (F-BASIC V3.0)用

つぼみに花を咲かせましょう!

COOL SHOWER (クール シャワー)

猫野絵真紀

物語

妖精の綾ちゃんは，散歩をしていました。森の中へくると，つぼみがたくさんあるのに気がつきました。つぼみさんは，花を咲かせたいけど水がたりなくって元気がない，と言っています。

近くに湖があったことを思い出した綾ちゃんは，小悪魔のいたずらにまけないで，水を汲みにいくのでした。

遊びかた

RUNすると，しばらくデータの処理をしてからタイトルになり，スペース・キーを押すとはじまります。白い服の子が綾ちゃんで，テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]キーを押すと上下左右へと動きます。一度押すと，ぶつかるか，他のキーを押すまで止まりません。湖に当たると水を汲むので，つぼみの上にいってスペース・キーを押せば，花を咲かすことができます。

ただ，水を持ったままでは，咲いてる花の上は通れませんし，何もないところに水をまくと，勝手に花が咲きますが得点にはなりません。湖は落ち着きがないので，しょっちゅう居場所を変えてます。

すべてのつぼみが花になったら，ラウンド・クリア。もし，小悪魔につかまったり，時間が0になると一つのミスになります。6ラウンド終わるか，綾ちゃんの残りが0になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

森沢桃子さんがMSX2用に作った"Green Wool"をアレンジして移植しました。追いかけのアルゴリズム，キャラクターや画面のデザインは，オリジナルです。

後記

友達から，FM77AV2を譲(ゆず)ってもらいました。M6809を使ってみたかったし，C言語もあるので当分楽しめそうです。

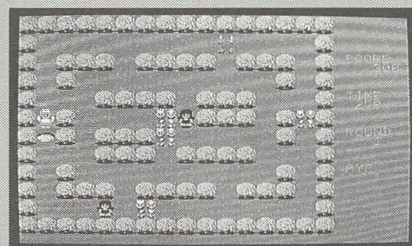
★　　★

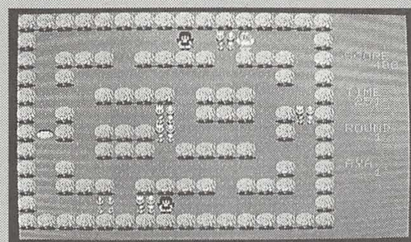
《第1表》変数表

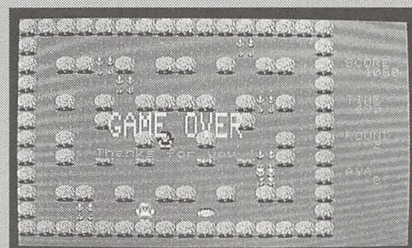
FX	綾ちゃんのX座標
FY	綾ちゃんのY座標
FF	綾ちゃんが水を持ったフラグ
FM	綾ちゃんの数
KX	小悪魔のX座標
KY( )	小悪魔のY座標
KV( )	小悪魔がX座標で動く量
KW( )	小悪魔がY座標で動く量
KC( )	小悪魔の位置のキャラクター番号を保存
KR	小悪魔の動く確率
LX	湖のX座標
LY	湖のY座標
GM	つぼみの数
G0( )〜G6( )	キャラクター・データ
CC	(,)…仮想画面
SC	スコア
RO	ラウンド
TI	タイム
FL	ミスフラグ
HS	ハイスコア
A	ワーク
A$	ワーク
B$	ラウンド・データ
I	ループ



▲《写真1》タイトル画面。妖精花咲か綾ちゃん，いきまーす♡


▲《写真2》綾ちゃんを操作して湖から水を汲み，つぼみに水を運んでやろう


▲《写真3》つぼみの上でスペース・キーを押すと花が咲く。水を持っていると咲いた花の上は通れないゾ



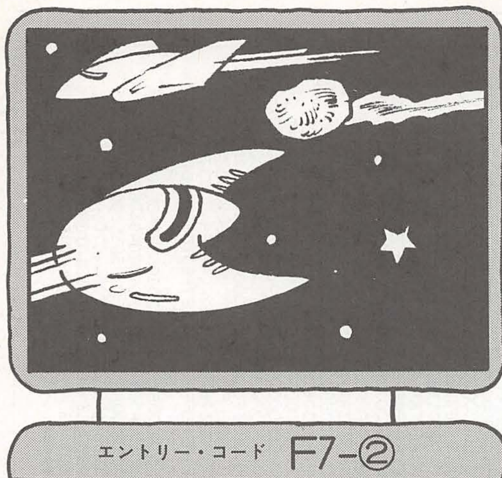
▲《写真4》あらら，ゲーム・オーバー。小悪魔はけっこうしつこいよ

★もっと初歩のBASICのことをやってほしい。「サルでもわかるBASIC教室」みたいなコーナーがほしーよー(笑)。(神奈川県相模原市・上野好弘17才)……【影：Dr.たのむでござる。このような読者の声を大事にしていっておくれでやんす。編：いいこと言う。】

COOL SHOWERのプログラム・リスト

```
10 ' ●●●●● COOL SHOWER ●●●●●
20 ' ●●●●● INITIALIZE ●●●●●
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 1,4:CLS:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z
40 DIM G0(95),G1(95),G2(95),G3(95),G4(95),G5(95),G6(95),KX(1),KY(1),KC(1)
50 DIM KV(1),KW(1),CC(15,11):DEF FNV(A$,A)=VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))
60 HS=100:GOSUB 880
70 RESTORE 1380:READ B$:SC=0:RO=1:FM=2:GOSUB 790
80 FF=0:KR=7-RO:GM=4+INT(RO*1.5):TI=200+GM*50:FL=0:GOSUB 510
90 ' ●●●●● AYA ●●●●●
100 A=PEEK(&HFD01):X=FX+(A=52)-(A=54):Y=FY+(A=56)-(A=50)
110 ON CC(X,Y)+1 GOTO 150,160,120,150,130,160,140
120 IF FF=0 THEN A=127:GOSUB 750:FF=1:GOTO 160 ELSE 160
130 IF FF=0 GOTO 150 ELSE 210
140 FL=1
150 SWAP X,FX:SWAP Y,FY:A=FC:GOSUB 660:X=FX:Y=FY:FC=CC(X,Y):A=5:GOSUB 660
160 IF PEEK(&HFD01)<>32 OR FF=0 GOTO 210 ELSE IF FC<>3 GOTO 190
170 A=64:GOSUB 750:SC=SC+10:FC=4:FF=0:LOCATE 33,5:PRINT USING "#####";SC
180 X=FX:Y=FY:A=4:GOSUB 660:GM=GM-1:IF GM>0 GOTO 210 ELSE 400
190 A=254:GOSUB 750:X=FX:Y=FY:A=4:GOSUB 660:KR=KR-1:FC=4:FF=0
200 ' ●●●●● KOAKUMA ●●●●●
210 FOR I=0 TO 1:X=KX(I):Y=KY(I):IF RND*10<KR THEN FOR A=1 TO 50:NEXT:GOTO 330
220 IF I=0 THEN X=X+KV(I):Y=Y+KW(I)
230 IF I=1 THEN IF RND*2<1 THEN X=X+SGN(FX-X) ELSE Y=Y+SGN(FY-Y)
240 ON CC(X,Y)+1 GOTO 260,280,260,260,260,250,280
250 FL=1
260 SWAP X,KX(I):SWAP Y,KY(I):A=KC(I):GOSUB 660:X=KX(I):Y=KY(I)
270 KC(I)=CC(KX(I),KY(I)):A=6:GOSUB 660:GOTO 290
280 KV(I)=-KV(I):KW(I)=-KW(I)
290 IF I=0 THEN IF KW(I)=0 GOTO 300 ELSE 320 ELSE 330
300 A=1+(KY(I)>FY)*2:IF CC(KX(I),KY(I)+A)<>1 THEN KV(I)=0:KW(I)=A
310 GOTO 330
320 A=1+(KX(I)>FX)*2:IF CC(KX(I)+A,KY(I))<>1 THEN KV(I)=A:KW(I)=0
330 NEXT
340 ' ●●●●● LAKE ●●●●●
350 TI=TI-1:LOCATE 33,9:PRINT USING "####";TI:IF TI=0 OR FL=1 GOTO 470
360 IF TI MOD 50<>0 OR KC(0)=2 OR KC(1)=2 GOTO 100
370 X=INT(RND*16):Y=INT(RND*12):IF CC(X,Y)<>0 GOTO 370
380 SWAP X,LX:SWAP Y,LY:A=0:GOSUB 660:X=LX:Y=LY:A=2:GOSUB 660:GOTO 100
390 ' ●●●●● ROUND CLEAR SUB ●●●●●
400 IF RO=6 GOTO 840
410 PLAY "T120V15L405CE8F8GEGA8G8ERCE8F8GFGA8B8O6C2","T120V14L404CE8F8EDEF8E8CRC
E8F8EDFE8D8C2"
420 SYMBOL(124,80),"ROUND CLEAR",3,3,7:RO=RO+1:A=200:GOSUB 770
430 FOR TI=(TI¥20)*20 TO 0 STEP -20:SC=SC+2:LOCATE 33,5:PRINT USING "#####";SC
440 LOCATE 33,9:PRINT USING "####";TI:A=TI+16:GOSUB 750:A=2:GOSUB 770:NEXT
450 A=100:GOSUB 770:READ B$:GOTO 80
460 ' ●●●●● MISS SUB ●●●●●
470 IF FM=0 GOTO 840
480 PLAY "T120V15L405GFE2GFE2AGABCDE2","T120V14L404FED2FED2GFGACDE2"
490 SYMBOL (184,80),"MISS !",3,3,2:FM=FM-1:A=300:GOSUB 770:GOTO 80
500 ' ●●●●● MAKE SCREEN SUB ●●●●●
510 CLS:FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15:IF X MOD 8=0 THEN B=FNV(B$,Y*2+X¥8)
520 A=B MOD 2:B=B¥2:GOSUB 660:NEXT:NEXT
530 FX=FNV(B$,24):FY=FNV(B$,25):FC=0:X=FX:Y=FY:A=5:GOSUB 660
540 FOR I=0 TO 1:KX(I)=FNV(B$,26+I*2):KY(I)=FNV(B$,27+I*2):KC(I)=0
550 X=KX(I):Y=KY(I):A=6:KV(I)=-1:KW(I)=0:GOSUB 660:NEXT
560 FOR I=1 TO GM
570 X=INT(RND*16):Y=INT(RND*12):IF CC(X,Y)>0 GOTO 570
580 A=3:GOSUB 660:NEXT
590 LX=INT(RND*16):LY=INT(RND*12):IF CC(LX,LY)>0 GOTO 590
600 X=LX:Y=LY:A=2:GOSUB 660:COLOR 1
610 LOCATE 33,4:PRINT "SCORE":LOCATE 33,5:PRINT USING "#####0";SC
620 LOCATE 33,8:PRINT "TIME":LOCATE 33,9:PRINT USING "####";TI
630 LOCATE 33,12:PRINT "ROUND":LOCATE 33,13:PRINT USING "####";RO
640 LOCATE 33,16:PRINT "AYA":LOCATE 33,17:PRINT USING "####";FM:RETURN
650 ' ●●●●● CHARACTER PUT SUB ●●●●●
660 CC(X,Y)=A:ON A GOTO 680,690,700,710,720,730
670 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G0,PSET:RETURN
680 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G1,PSET:RETURN
690 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G2,PSET:RETURN
700 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G3,PSET:RETURN
710 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G4,PSET:RETURN
720 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G5,PSET:RETURN
730 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),G6,PSET:RETURN
740 ' ●●●●● SOUND SUB ●●●●●
750 SOUND 4,A MOD 256:SOUND 5,A¥256:SOUND 11,20:SOUND 12,12:SOUND 13,9:SOUND 10,
16:RETURN
760 ' ●●●●● WAIT SUB ●●●●●
770 FOR I=1 TO A*100:NEXT:RETURN
780 ' ●●●●● TITLE SUB ●●●●●
790 CLS:FOR I=0 TO 7:SYMBOL(140+I,32),"COOL SHOWER",4,4,I:NEXT:A=0
800 COLOR A:LOCATE 12,16:PRINT USING "HI SCORE:#####0";HS:A=(A+1) MOD 8
810 COLOR A:LOCATE 7,20:PRINT "PUSH [SPACE] KEY TO START":A=(A+2) MOD 8
820 FOR I=1 TO 200:NEXT:IF INKEY$<>" " GOTO 800 ELSE RETURN
830 ' ●●●●● GAME OVER SUB ●●●●●
840 PLAY "T120V15L405G2BACDER4GFEDC2L8ABABL4R4EFGR4AB06C05GFEDCDC2","T120V14L404
G2BAEDCR4FEDCL8CDEFGAGAL4R4DEFR4GABFEDCEDC2"
850 SYMBOL (148,80),"GAME OVER",3,3,5:A=300:GOSUB 770:IF SC>HS THEN HS=SC
860 LOCATE 8,14:PRINT "Thanks for you !":A=100:GOSUB 770:GOTO 70
870 ' ●●●●● READ DATA SUB ●●●●●
880 LOCATE 15,10:PRINT "READ DATA":I=0:J=0:A=0:A$=""
890 A=VARPTR(G0(0)):GOSUB 930:A=VARPTR(G1(0)):GOSUB 930:A=VARPTR(G2(0))
900 GOSUB 930:A=VARPTR(G3(0)):GOSUB 930:A=VARPTR(G4(0)):GOSUB 930
910 A=VARPTR(G5(0)):GOSUB 930:A=VARPTR(G6(0)):GOSUB 930:RETURN
920 ' ●●●●● CHARACTER DATA SET SUB ●●●●●
930 FOR I=A TO A+191 STEP 16:READ A$:FOR J=0 TO 15:POKE I+J,FNV(A$,J):NEXT:NEXT:
RETURN
940 ' ●●●●● CHARACTER PATTERN DATA ●●●●●
950 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
960 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
970 DATA 00000000800000000000000000000080,00400000000000000000800000000000
980 DATA 00000000100000000000000000000000,00000080004000000000000000000000
990 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1000 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1010 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
1020 DATA 00000000000000000000000000080000,00000000000000040000000000000000
1030 DATA 007FFC0407FFFFC03FFFDFF87DFFFFDC,FFEEFBDADFFFBF6EFDFEDAEAFFFFEFFA
1040 DATA 7FB6FF5C1FFFF7D0017BAF00101FB010,001FD0000007C0004000000000000000
1050 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFDF,FFFFFFFFFFFFFFEFFFFFDEFFFFFFFFFB
1060 DATA FFFEFF7FFFFFFFDFFF7EFFFFFFE00FFF,F000001F0000001F000001FFFFFFFFFF
1070 DATA 00000000000000000000000000000000,000000000000000000FFFE000FFFFFE0
1080 DATA 3FFFFFF83FFFFFF80FFFFFE000FFFE00,00000000000000000000000000000000
1090 DATA 00000000000000000000000000000000,00200000000000000000080100000000
1100 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
1110 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,FF2001FFF000881FC4FBBC87DAEFF5A7
1120 DATA FFFF7ED7DEFD76FFABEEEBFFFDFD5FF,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1130 DATA 0000000003000180078007E0030003C0,00000000000000000000000000000000
1140 DATA 00000000000000000000000020003F0,00000000000000000000000000000000
1150 DATA 0010000003000180078047E8030003C0,7338318C3B700DB00FC007E000000000
1160 DATA 00000000000000100800000003C00010,00C813001CF00F3803C003C000000000
1170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF81FFFFFC3F,FFFFFFFFFFFFFFFFDFDFE7F7E23FF88F
1180 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE3FFC1F,FFFFFFFFFFFFFFFFF3EFF7EFF91FF91F
1190 DATA 333003C03FF01FF81FE067E600000FF0,00000000000000000000000000000000
1200 DATA 000007C000F01FF803C01FF8000003E0,00000000000000000000000000000000
1210 DATA 333003C03FF01FF81FE067E6E31C0FF0,7338718E3B701DB80FC007E000000000
1220 DATA 00F000000FFC07C00FFC03E003C00000,00CC33003CF00F3C03C003C000000000
1230 DATA FFFFFC3FFFFFE3C7FFFF9819FFFFF00F,FFFFFFFFFFFFFFFF9FD7C7F3C21FE887
1240 DATA FF0FF83FF0F3E7C7F3C3E3E7FC3FFC1F,FFFFFFFFFFFFFFFFF3E7E7EFF90FF11F
1250 DATA 007FFC0001FFFF0003FFFF8003F6DF80,03C0078003C007803FC007F87FF83FFC
1260 DATA 3C7EFC78187FFC30007FFC0000FFFE00,03FFFF8007FFFFC00000000000000000
1270 DATA 00082000003FF8000000000000092000,00339800003398003C3FF8787C07C07C
1280 DATA 3FFFFFF81FFFFFF007FFFFC000000000,000000000000000001FEFF00007EFC00
1290 DATA FF8823FFFE3FF8FFFC00007FFC09207F,FC33987FFC33987FFC3EF87FFC07C07F
1300 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0001FF,FC00007FF800003FFFFFFFFFFFFFFFFF
1310 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
1320 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
1330 DATA 00000000000000000000000000010000,003398000033980003FF8000007C000
1340 DATA 03CFE780078003C0070001C000C00600,01FEFF0001FEFF000000000000000000
1350 DATA FF8003FFFE0000FFFC00007FFC01007F,FC33987FFC33987FC43EF847C007C007
1360 DATA E3CFE78FF78003DFFF0001FFFFC0067F,FFFEFF9FFFFFFFE7FE0100FFFF8103FF
1370 ' ●●●●● SCREEN DATA ●●●●●
1380 DATA FFFF0180DDBB05A0F18E05AE75A0718F05A0DDBB0180FFFF0805010A0E0A
1390 DATA FFFF0180ADB50180D5AB118845A255AA0180ADB50180FFFF070704030B03
1400 DATA FFFF018055BB45A0558301B81D80C1AA05A2DDAA0180FFFF070503080C03
1410 DATA FFFF018055AA418215A881812DB481812DB4ADB50180FFFF080407060808
1420 DATA FFFF0180D5AA018055AB0180D5AA018255A855AB0180FFFF0101030A0E03
1430 DATA FFFF018055AA118885A1A1850DB0618605A055AA0180FFFF0703010A0E0A
1440 ' ●●●●● momo.can 1990.9 Nekonoemaki ●●●●●
```

★常に視野に入っていて透明で細長いあれは一体何なのですか。ぜひどなたかお教えください！(新潟県中頸城郡・関間修一17才)……
【つぐ美：もしやあれでは？編：ええ、おそらくあれでしょう。Dr.D：うむ。あれだろうのう。影：？透明うなぎ ??】



エントリー・コード　F7-②

FM-7/77シリーズ (F-BASIC V3.0)用

地球を救うために立ちあがった勇者がいた!?

1999年(ねん)

渡辺圭一郎

ストーリー

1999年○月○日，地球はイスバッカ星からきた伊虫人(いちゅうじん)による侵略をうけた。伊虫人はあっというまに地球の半分を支配してしまった。このままでは，地球はやつの物になってしまう。

そう思った君は，戦闘機を盗みだし，敵に仲間にしてくれるように頼みにいくのであった。

遊びかた

はじめに，タイトルがでます。スペース・キーを押すと，GAMEがはじまります。

画面の下のほうにいるのが，君が乗っている戦闘機で，その上にあるのがレーザー・シールドです。4と6のキーで左右に動かします。

画面右下の距離の数字が400までいけばエンディングです。その間，敵，エネルギー，隕石がでてきます。敵，隕石が戦闘機に当たると死にます。3回死ぬとゲーム・オーバーで，レーザー・シールドに当たると，シールドの量が減ります（0になると，死にます)。

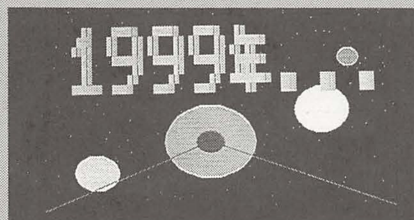
エネルギーは，レーザー・シールドで取ると，シールドの量が増えます。戦闘機で取るとレーザー・シールドが敵にレーザーを撃ちます。

注意

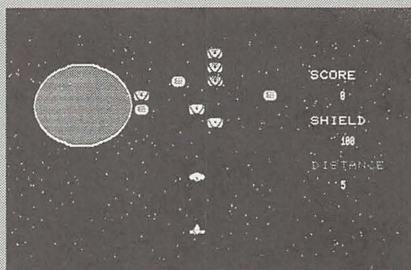
距離が200になると，スピードがあがります。そのとき，はじめのほうでエネルギーが取れないやつがでてくるので注意してください。

《第1表》変数表

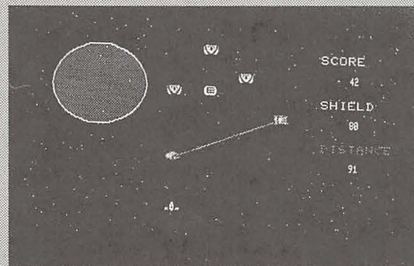
A~O	キャラクター・データ
X, Y	戦闘機の座標
XA, YA, XC	星の座標
HD	シールド
DS	距離
SR	スコア
TA, TB, TC	敵，エネルギー，隕石の数
M＝0, M＝I	敵，横移動



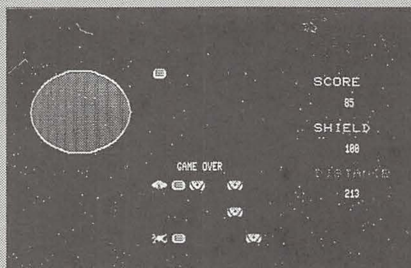
▲《写真1》エイリアンの地球侵略がはじまった／君は最新鋭の戦闘機にのり，敵のまっただ中へ……



▲《写真2》基本操作は左右に動くだけ。シールドでエネルギーを受けるとシールドが回復するゾ



▲《写真3》自機でエネルギーを受けると，レーザーで画面上の敵を一掃／うーん強いぜ!!



▲《写真4》私は君たちの仲間だぁーというさけびもむなしく，やられてしまったのねんねん

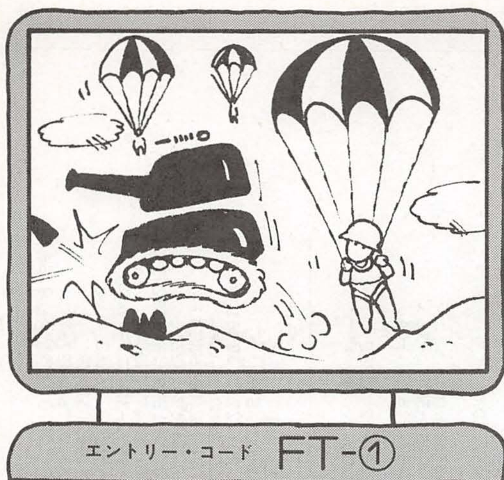
CHECKER FLAG

Dr.D：ズバリ，このゲームのポイントはレーザー・シールドのアイデアにあるね。どれほどすばらしい物か，ぜひ諸君の眼で確かめてくれたまえ。
影：でも少しノリが悪いね。スピードとか，面の長さだとか。
Dr.D：ま，改良の余地ありじゃな。
編：渡辺君はフローチャートも付けてくれました。毎度載せられなくてすいません（反省します)。

★こっこの本は，こってりしていてそれでいてしつこくない。それに影さんのボケは最高だぞ／……謎の加山雄山より（海原雄山＋加山雄三)。(新潟市・ピロチン13才)……【影：さすがは加山雄山／お目が高い。今年も私のボケは真赤な花を咲かせまして。】

```
10 CLS:DEFINT A-Z:X=10:Y=14:SR=0:DS=0:LP=1:EX=3:GOSUB 630
20 DIM A(35),B(35),C(35),D(35),E(35),F(35),G(5),H(5),J(2),K(2),L(5),M(5)
30 FOR I=0 TO 35:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 35:READ B(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 35:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 35:READ D(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 35:READ E(I):NEXT:FOR I=0 TO 35:READ F(I):NEXT
60 '-------------------- ﾀｲﾄﾙ -----------------------------------------
70 GOSUB 770:XA=300:YA=130:XC=1:A$="1999年...":WIDTH 80,25:GOSUB 610
80 CIRCLE(500,100),50,7:PAINT(500,100),5,7:CIRCLE(550,50),20,7
90 PAINT(550,50),4,7:CIRCLE(100,160),40,7:PAINT(100,160),3,7:GOSUB 620
100 FOR I=0 TO 8:SYMBOL(50,20),A$,P,P,0:P=P+1:SYMBOL(50,20),A$,P,P,P
110 NEXT:SYMBOL(40,20),A$,P,P,6:PLAY "B20A9G4","V15C5E20F3C10E10C"
120 FORI=0TO1:I=-(INKEY$=" "):NEXT:CONNECT(639,199)-(XA,YA)-(0,199),4,PSET
130 FOR I=0 TO 80:CIRCLE(XA,YA),I,2:PLAY "V15C-300":NEXT
140 '------------------- ｽﾀｰﾄ ------------------------------------------
150 CLS:XA=126:YA=60:XC=2:GOSUB 610:SYMBOL(500,110),"DISTANCE",2,1,2
160 SYMBOL (500,30),"SCORE",2,1,3:SYMBOL (500,70),"SHIELD",2,1,6
170 GOSUB 620:GOSUB 640:GOSUB 650:GOTO 450
180 '------------------- ﾃｷ -------------------------------------------
190 FOR I=0 TO TA:GOSUB 860
200 H(I)=H(I)+LP:IF DS<100 THEN 230
210 IF G(I)=7 THEN M=0 ELSE IF G(I)=15 THEN M=1
220 IF M=0 THEN G(I)=G(I)+1 ELSE IF M=1 THEN G(I)=G(I)-1
230 IF G(I)=X AND H(I)=Y THEN 550
240 IF G(I)=X AND H(I)=HY THEN H(I)=16:HD=HD-10:GOSUB 640
250 IF H(I)>15 THEN H(I)=0:G(I)=INT (RND(1)*8)+7
260 GOSUB 810:NEXT
270 TA=TA+1:IF TA>5 THEN TA=5
280 '------------------- ｴﾈﾙｷﾞｰ ----------------------------------------
290 FOR I=0 TO TB:GOSUB 850
300 K(I)=K(I)+LP:IF J(I)=X AND K(I)=Y THEN K(I)=16:GOTO 670
310 IF J(I)=X AND K(I)=HY THEN K(I)=16:HD=HD+10:GOSUB 640
320 IF K(I)>15 THEN K(I)=0:J(I)=INT (RND(1)*8)+7
330 GOSUB 820:NEXT
340 TB=TB+1:DS=DS+1:PLAY"C5004":IF TB>2 THEN TB=2
350 IF DS>300 THEN 380 ELSE IF DS>200 THEN LP=2
360 RETURN
370 '------------------- ｲﾝｾｷ -----------------------------------------
380 FOR I=0 TO TC:GOSUB 840
390 M(I)=M(I)+2:IF L(I)=X AND M(I)=Y THEN 550
400 IF L(I)=X AND M(I)=HY THEN M(I)=16:HD=HD-30:GOSUB 640
410 IF M(I)>15 THEN M(I)=0:L(I)=INT(RND(1)*8)+7
420 GOSUB 830:NEXT
430 TA=2:TC=TC+1:IF TC>5 THEN TC=5
440 RETURN
450 '------------------- ｿｳｻ ------------------------------------------
460 X=X-(Z=52)*(X>7)+(Z=54)*(X<15):HY=Y-4
470 PUT@A(X*30,HY*12)-(X*30+23,HY*12+7),C,PSET
480 PUT@A(X*30,Y*12)-(X*30+23,Y*12+7),A,PSET
490 GOSUB 660:GOSUB 180
500 LINE (X*30,HY*12)-(X*30+23,HY*12+7),PSET,0,BF
510 LINE (X*30,Y*12)-(X*30+23,Y*12+7),PSET,0,BF
520 V=ASC(INKEY$+" ")
530 IF V>32 THEN Z=V:GOTO 460 ELSE GOTO 460
540 '------------------- ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ------------------------------------
550 PUT@A(X*30,Y*12)-(X*30+23,Y*12+7),E,PSET:EX=EX-1
560 IF EX>0 THEN PLAY"CON5":GOSUB 630:GOSUB 770:GOTO 140
570 LOCATE 35,13:PRINT"GAME OVER":PLAY"E8D5E5C1"
580 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 580
590 EX=3:LP=1:SR=0:DS=0:GOSUB 630:GOSUB 770:GOTO 140
600 '------------------- ｶﾞﾒﾝ -----------------------------------------
610 FOR I=0 TO 500:PSET(INT(RND*640),INT(RND*200),INT(RND*7)+1):NEXT:RETURN
620 CIRCLE(XA,YA),80:PAINT(XA,YA),XC,7:RETURN
630 TA=0:TB=0:TC=0:HD=100:RETURN
640 IF HD<0 THEN 550 ELSE LOCATE 68,11:PRINT HD:BEEP:RETURN
650 LOCATE 68,6 :PRINT SR:RETURN
660 LOCATE 68,16 :PRINT DS:IF DS>399 THEN 880 ELSE RETURN
670 '------------------- ﾚｻﾞｰ -----------------------------------------
680 FOR I=0 TO TA
690 SR=SR+1:PLAY"B2007":GOSUB 650
700 CONNECT (X*30+12,HY*12+4)-(G(I)*30+12,H(I)*12+4),6,PSET
710 PUT@A(G(I)*30,H(I)*12)-(G(I)*30+23,H(I)*12+7),E,PSET
720 CONNECT (X*30+12,HY*12+4)-(G(I)*30+12,H(I)*12+4),0,PSET
730 LINE (G(I)*30,H(I)*12)-(G(I)*30+23,H(I)*12+7),PSET,0,BF:NEXT
740 GOSUB 790:TA=0:GOTO 500
750 '
760 '----------------- ｲﾁ ---------------------------------------------
770 FOR I=0 TO 5:M(I)=0:L(I)=INT(RND(1)*8)+7:NEXT
780 FOR I=0 TO 2:K(I)=0:J(I)=INT(RND(1)*8)+7:NEXT
790 FOR I=0 TO 5:H(I)=0:G(I)=INT(RND(1)*8)+7:NEXT:RETURN
800 '----------------- ｷｬﾗｸﾀｰ ------------------------------------------
810 PUT@A(G(I)*30,H(I)*12)-(G(I)*30+23,H(I)*12+7),B,PSET:RETURN
820 PUT@A(J(I)*30,K(I)*12)-(J(I)*30+23,K(I)*12+7),D,PSET:RETURN
830 PUT@A(L(I)*30,M(I)*12)-(L(I)*30+23,M(I)*12+7),F,PSET:RETURN
840 LINE (L(I)*30,M(I)*12)-(L(I)*30+23,M(I)*12+7),PSET,0,BF:RETURN
850 LINE (J(I)*30,K(I)*12)-(J(I)*30+23,K(I)*12+7),PSET,0,BF:RETURN
860 LINE (G(I)*30,H(I)*12)-(G(I)*30+23,H(I)*12+7),PSET,0,BF:RETURN
870 '----------------- ｵﾜﾘ ---------------------------------------------
880 FOR I=0 TO 2:GOSUB 850:GOSUB 860:NEXT
890 FOR I=0 TO 5:GOSUB 840:NEXT:DIM O(149)
900 FOR I=0 TO 149:READ O(I):NEXT
910 FOR I=0 TO 60:LINE (10*30,R)-(10*30+39,R+19),PSET,0,BF:R=R+1
920 PUT@A(10*30,R)-(10*30+39,R+19),O,PSET:NEXT
930 PLAY"B8G8E8C3D20CD20C3"
940 IF SR=0 THEN SYMBOL (200,90),"ｵﾏｴﾜ ｼﾚｲｶﾝﾆ ｼﾃｷﾙ",2,1,3:GOTO 580
950 IF SR<200THEN SYMBOL(200,90),"ｵﾏｴﾜ ﾍﾞﾝｼﾞｮｿｳｼﾞｶﾞ",2,1,5:GOTO 580
960 IF SR<280THEN SYMBOL(180,90),"ｵﾏｴﾜ ｵﾁｬｸﾐｶｶﾘﾆ ｼﾃｷﾙ",2,1,2:GOTO 580
970 IF SR<350THEN SYMBOL(200,90),"ｵﾏｴﾜ ｹﾗｲﾆ ｼﾃｷﾙ",2,1,4:GOTO 580
980 IF SR>350THEN SYMBOL(200,90),"ｱﾝﾀｶﾞ ﾀｲｼｮｳ ",2,1,6:GOTO 580
990 '----------------- ｷｬﾗｸﾀｰ ------------------------------------------
1000 DATA 56,0,31744,254,0,-512,254,0,0,0,0,14336,56,0
1010 DATA 6144,68,3,17536,1861,-16129,-1,-1,-1,14847
1020 DATA 56,0,31744,198,0,-14848,198,248,-449,-1794
1030 DATA 16128,14336
1040 DATA  0,12,112,3267,12290,-32448,17091,608
1050 DATA  32262,12348,3072,0,0,140,113,-29441
1060 DATA  12738,-189,-7425,2032,32271,30780,7742,124
1070 DATA  8191,-1857,-3,-28733,-1585,-32269,-6205,-6157
1080 DATA  -49,30975,7742,124
1090 DATA 0,0,0,14336,7420,63,-61,-193,-15364,451
1100 DATA -32768,0,8447,1127,-26,-14337,-7421,-64
1110 DATA 60,192,15363,24636,1568,15364,255,7,-32
1120 DATA 16383,-769,-6145,8131,-2048,0,0,0,0
1130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2047,-4065
1140 DATA -4,16383,-449,-2,16383,-449,-2,8191
1150 DATA -1017,-16,2047,-4068,28,15487,-452,30
1160 DATA 15479,-452,30,8191,-1017,-16
1170 DATA 0,0,0,127,-32768,-1024,252,0,14336,0,0,0
1180 DATA  -1985,1804,-4,16383,-3865,-16,4095,-3827,-31
1190 DATA 7295,32636,28,-2048,1804,124,15487,-16158,-64
1200 DATA 4095,-32500,14785,7168,32636,28
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1022,15391,-2,32739
1220 DATA -1793,-7170,-7169,-477,-8,8188,-8161,-1024
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 '----------------- ﾎﾞｽ ---------------------------------------
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,14336,0,56,0,0
1260 DATA 0,0,0,0,224,15,-32765,-7168,20416,480
1270 DATA 15,-32768,0,0,0,0,56,0,0,14336,0,24576
1280 DATA 7168,225,-32370,1,-15999,-14592,903,227,-32761
1290 DATA 3072,12736,0,0,0,0,0,0,0,30,0,120,7680,14336
1300 DATA 30750,56,120,7680,0,30720,56,0,0,-512,0,1535
1310 DATA 16384,0,-512,0,56,0,7168,0,14398,56,124,32512
1320 DATA 14336,-450,24576,7292,225,-32370,1,-15999,-14592,903
1330 DATA 227,-32761,3072,12736,7680,30720,30847,252
1340 DATA 252,-7807,-255,-31040,-15361,-31997,-32657,-17426
1350 DATA 384,31800,-511,-16136,31806,865,-1593,16262
1360 DATA 16155,432,31772,7680,-4040,15899,432,31999
1370 DATA -1593,16383,32760,31807,-449,-968,32764,32767
1380 DATA -17921,-450,4095,-8068,2,32256,0,126,0,0,31744,0,56,0
```

★９月号の付録のポスターは大変良かった。（熊本県・**根岸英世16才**）……【**影**：よし来月は思いきって私と宮沢ちゃん２人並んだポスターをつけますか。**つぐ美**：りえちゃんがいやがります。**編**：ファンから石投げられますよ。**影**：じゃ，つぐ美ちゃん，どう？】



エントリー・コード FT-①

FM TOWNS(F-BASIC386L10/L20)用

敵パラシュートを打ち落とせ

BONASAS（ボナサス）

木村 奉史

■内容

2人用対戦型ゲームです。

■遊びかた

タイトル画面で，パッドの上下でノルマをきめ，左右でパラシュートの落下スピードをきめます。

Ⓐボタンか Ⓑボタンでスタートします。緑の戦車を1PLAYERが，黄色の戦車を2PLAYERが操作して上から落ちてくる自分と同じ色のパラシュートを無事に着陸させると，点数が増えます。先にノルマを達成したほうが勝ちです。

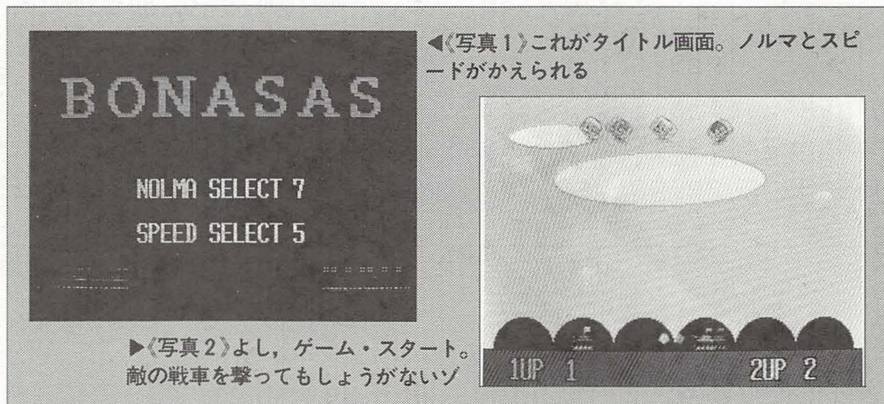
戦車は戦車砲で相手のパラシュートを撃ち落とすことができ，さらにジャンプまでできます（Ⓑで戦車砲・Ⓐでジャンプです）。

また，相手の弾を体当たりでブロックすることができます。

■最後に

単純なゲームのわりにはリストが長くなってしまいました。関係ありませんが，電波さんからぜひ「キック エンド ラン（タイトー）」をだしてください‼一つぐらいサッカー・ゲームがでたっていいじゃないかー‼ううっ………。

★　★



◀《写真1》これがタイトル画面。ノルマとスピードがかえられる

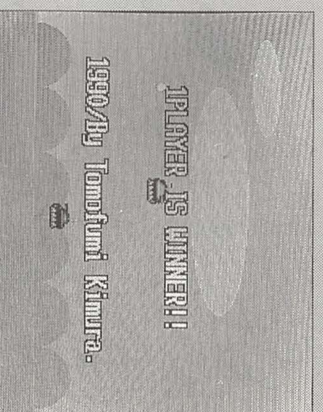
▶《写真2》よし，ゲーム・スタート。敵の戦車を撃ってもしょうがないゾ

BONASASのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' ***********************************************************
30 ' *                                                         *
40 ' * 「ＢＯＮＡＳＡＳ」（２人用バトルゲーム　Ｐａｒｔ　２） *
50 ' *                           1990/By Tomofumi Kimura.      *
60 ' *                                                         *
70 ' ***********************************************************
80 '
90 CLS:SCREEN@ 1:RANDOMIZE TIME/3:DIM CHR%(256)
100 ' ********** スプライト設定・表示
110 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 255:READ CHR!:IF CHR!=0 THEN CHR!=-32768
120 CHR%(J)=CHR!:NEXT J:DEF SPRITE 0,I*4,CHR%,1:NEXT I
130 CIRCLE(7,7),3,2,,,,F,PSET,6:GET@A(0,0)-(15,15),CHR%
140 FOR I=0 TO 255:IF CHR%(I)=0 THEN CHR%(I)=-32768:NEXT I ELSE NEXT I
150 DEF SPRITE 0,16,CHR%,1
160 '
170 SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0)
180 DEF SPRITE 1,1,(  0,180),0,1,1,0,0:SPRITE 0,1,1
190 DEF SPRITE 1,2,(240,180),4,1,1,0,0:SPRITE 0,2,1:SPRITE 3,2,2
200 FOR I=7 TO 8:DEF SPRITE 1,I,(0,0),16,1,1,0,0:NEXT I:CLS
210 ' ********** タイトル
220 SP=1:NO=5:WIN=0:WWIN=0:UP1=0:UP2=0:JUMP(1)=0:JUMP(2)=0
230 SYMBOL(45,50),"ＢＯＮＡＳＡＳ",2,2,[150,0,0],,,1
240 SYMBOL(46,51),"ＢＯＮＡＳＡＳ",2,2,[200,0,0],,,1
250 PD=PAD(1):PG=PTRIG(1)
260 SPRITE 6,1,+SP,0:SPRITE 6,2,-SP,0:FOR J=0 TO 25:NEXT J
270 IF PD=3 AND SP<5  THEN SP=SP+1:GOSUB 330
280 IF PD=7 AND SP>1  THEN SP=SP-1:GOSUB 330
290 IF PD=1 AND NO<45 THEN NO=NO+1:GOSUB 350
300 IF PD=5 AND NO>5  THEN NO=NO-1:GOSUB 350
310 IF PG=1 OR PG=2 THEN GOTO 370 ELSE GOTO 250
320 '
330 LINE(200,150)-(215,165),PSET,0,BF
340 SP$=STR$(SP):SYMBOL(100,150),"SPEED SELECT"+SP$,1,1,5,,,1:RETURN
350 LINE(200,120)-(225,135),PSET,0,BF
360 NO$=STR$(NO):SYMBOL(100,120),"NOLMA SELECT"+NO$,1,1,6,,,1:RETURN
370 ' ********** ゲームスタート
380 FOR J=3 TO 6:GOSUB 740:SPRITE 0,J,1:NEXT J
390 LINE(32,195)-(287,220),PSET,[100,0,0],BF,[150,0,0]
400 FOR I=20 TO 194:LINE(32,I)-(287,I),PSET,[I,0,250]:NEXT I
410 CIRCLE( 80,50),30,[150,150,150],.25!,,,F,PSET,[200,200,200]
420 CIRCLE(150,80),70,[150,150,150],.25!,,,F,PSET,[200,200,200]
430 X=60:FOR I=1 TO 6
440 CIRCLE(X,194),20,[100,0,0],1,.5!,0,F,PSET:X=X+40:NEXT I
450 SYMBOL( 50,200),"1UP",1,1,4,,,1+8
460 SYMBOL(210,200),"2UP",1,1,6,,,1+8
470 ' ********** メイン
480 FOR I=1 TO 2:PD=PAD(I):PG=PTRIG(I)
490 IF PD=3 THEN SPRITE 3,I,0:SPRITE 6,I,+8,0
500 IF PD=7 THEN SPRITE 3,I,2:SPRITE 6,I,-8,0
510 IF PG=1 AND JUMP(I)=0 THEN JUMP(I)=1
520 IF PG=2 AND TAMA(I)=0 THEN TAMA(I)=1:GOSUB 570
530 IF JUMP(I)=1 THEN SPRITE 6,I,0,-10:IF SPRITE (I,7)=100 THEN JUMP(I)=2
540 IF JUMP(I)=2 THEN SPRITE 6,I,0,+10:IF SPRITE (I,7)=180 THEN JUMP(I)=0
550 IF TAMA(I)=1 THEN GOSUB 610
560 GOSUB 670:NEXT I:IF WIN=1 OR WIN=2 THEN GOTO 870 ELSE GOTO 480
570 ' ********** 戦車砲の定義
580 PLAY OFF:PLAY "V15@10o2L80CDEF"
590 DEF SPRITE 1,I+6,(SPRITE(I,6),SPRITE(I,7)),16,1,1,0,0:SPRITE 0,I+6,1
600 IF SPRITE(I,3)=0 THEN TX(I)=+10 ELSE TX(I)=-10
610 ' ********** 弾が飛ぶ
620 SPRITE 6,I+6,TX(I),0
630 IF SPRITE(I+6,6)<0 OR SPRITE(I+6,6)>240 THEN SPRITE 0,I+6,0:TAMA(I)=0
640 IF I=1 THEN K=2 ELSE K=1
650 IF SPRITE(I+6,6)+7>=SPRITE(K,6) AND SPRITE(I+6,6)+7<=SPRITE(K,6)+15
     AND SPRITE(I+6,7)+7>=SPRITE(K,7) AND SPRITE(I+6,7)+7<=SPRITE(K,7)+15
       THEN TAMA(I)=0:SPRITE 0,I+6,0:PLAY OFF:PLAY "V15@44o5L100CDEF"
660 RETURN
670 ' ********** 人の落下
680 FOR J=3 TO 6
690 SPRITE 6,J,HX(J),HY(J):H(J)=H(J)+1:IF H(J)=20 THEN GOSUB 730:H(J)=0
700 IF SPRITE(J,7)>=180 THEN SPRITE 0,J,0:GOSUB 780:GOSUB 740
710 IF SPRITE(I+6,6)+7>=SPRITE(J,6) AND SPRITE(I+6,6)+7<=SPRITE(J,6)+15
     AND SPRITE(I+6,7)+7>=SPRITE(J,7) AND SPRITE(I+6,7)+7<=SPRITE(J,7)+15
       AND SPRITE(I+6,0)=1 THEN SPRITE 0,J,0:SPRITE 0,I+6,0:TAMA(I)=0:
          GOSUB 770:GOSUB 740
720 NEXT J:RETURN
730 H=INT(RND(1)*2)+1:IF H=1 THEN HX(J)=+3:RETURN ELSE HX(J)=-3:RETURN
740 ' ********** 人の表示位置
```


★何か書きたいがネタがない。どうしましょう？（兵庫県伊丹市・**午房秀樹16才**）……【**影**：何か植えたいがタネがない。どうしましょう？ **つぐ美**：何か叩き割りたいがナタがない。どうしましょう？**Dr.D**：すべて年月が解決してくれることじゃろうて。】

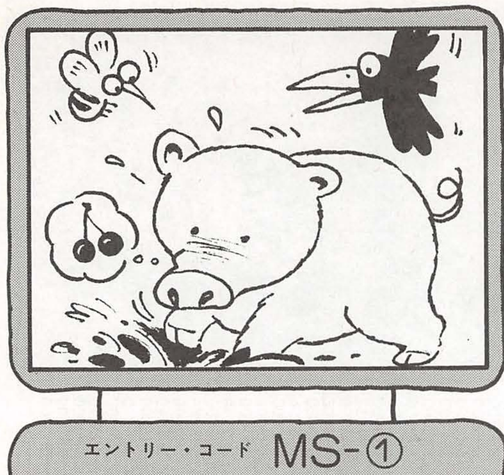
◀《写真３》あと一つパラシュートが降りたら勝ちだぞ



▶《写真４》やったぁー。勝った勝った。バンザーイ

```
750 HY(J)=INT(RND(1)*SP+1)+1:A=INT(RND(1)*2)+1:IF A=1 THEN P=8 ELSE P=12
760 DEF SPRITE 1,J,(INT(RND(1)*237),20),P,1,1,0,0:SPRITE 0,J,1:RETURN
770 PLAY OFF:PLAY "V15@67o4L100CDEFGABAGFEDC":RETURN
780 ' ********** 無事着陸
790 IF SPRITE(J,1)=8 THEN UP1=UP1+1 ELSE UP2=UP2+1
800 IF UP1=NO THEN WIN=1
810 IF UP2=NO THEN WIN=2
820 LINE( 88,200)-(104,215),PSET,[150,0,0],BF
830 LINE(246,200)-(262,215),PSET,[150,0,0],BF
840 UP1$=STR$(UP1):SYMBOL( 80,200),UP1$,1,1,4,,,1+8
850 UP2$=STR$(UP2):SYMBOL(238,200),UP2$,1,1,6,,,1+8
860 RETURN
870 ' ********** ゲーム終了
880 FOR I=20 TO 194:LINE(32,I)-(287,I),PSET,[I,250,0]:NEXT I
890 LINE(32,195)-(287,220),PSET,[150,250,0],BF,[100,250,0]
900 CIRCLE( 80,50),30,[200,250,0],.25!,,,F,PSET,[150,250,0]
910 CIRCLE(150,80),70,[200,250,0],.25!,,,F,PSET,[150,250,0]
920 X=60:FOR I=1 TO 6
930 CIRCLE(X,194),20,[50,250,0],1,.5!,0,F,PSET:X=X+40:NEXT I
940 '
950 SYMBOL(60,150),"1990/By Tomofumi Kimura.",1,1,7,,,1+8
960 FOR I=3 TO 6:SPRITE 0,I,0:NEXT I
970 WWIN=WIN:WIN$=STR$(WIN)
980 FOR J=1 TO 7
990 PG=PTRIG(WWIN):IF PG=1 OR PG=2 THEN GOTO 160
1000 SYMBOL(70,100),WIN$+"PLAYER IS WINNER!!",1,1,J,,,1+8:NEXT J:GOTO 980
1010 '
1020 ' ********** スプライトパターン データ
1030 '
1040 '
1050 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H6F7B, &H03E0, &H6F7B, &H4631, &H0000
1060 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1070 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H4631, &H0000
1080 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1090 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H6F7B, &H03E0, &H6F7B, &H4631, &H0000
1100 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1110 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H4631, &H0000
1120 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1130 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0C63, &H0C63, &H4631, &H0C63
1140 DATA &H0C63, &H0C63, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1150 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0C63, &H3C00, &H3C00, &H3C00, &H3C00
1160 DATA &H3C00, &H3C00, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63
1170 DATA &H0000, &H0000, &H3C00, &H4C00, &H5C00, &H6C00, &H6C00
1180 DATA &H5C00, &H4C00, &H3C00, &H3800, &H4400, &H5000, &H4400, &H3400
1190 DATA &H0000, &H0C63, &H0C63, &H3C00, &H4C00, &H4C00, &H4C00, &H4C00
1200 DATA &H4C00, &H3C00, &H3C00, &H0C63, &H0C63, &H0000, &H0000, &H0000
1210 DATA &H0C63, &H4800, &H5000, &H5800, &H5800, &H5800, &H5800, &H5800
1220 DATA &H5800, &H5800, &H5800, &H4C00, &H3C00, &H0C63, &H0000, &H0000
1230 DATA &H0C63, &H2C00, &H3800, &H3800, &H3800, &H3800, &H3800, &H3800
1240 DATA &H3800, &H3800, &H3800, &H3800, &H2C00, &H5800, &H0C63, &H0000
1250 DATA &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00
1260 DATA &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H2C00, &H0C63
1270 DATA &H318C, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084
1280 DATA &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H318C, &H0C63
1290 DATA &H4210, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6
1300 DATA &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4210, &H0C63
1310 DATA &H318C, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6
1320 DATA &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H318C, &H0C63
1330 DATA &H0C63, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210
1340 DATA &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H0C63, &H0000
1350 DATA &H0000, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63
1360 DATA &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0000, &H0000
1370 '
1380 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H2529, &H2529, &H2529, &H4631, &H0000
1390 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1400 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H7380, &H7380, &H7380, &H4631, &H0000
1410 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1420 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H4631, &H0000
1430 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1440 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0C63, &H0C63, &H4631, &H0C63
1450 DATA &H0C63, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1460 DATA &H0000, &H0000, &H0C63, &H0C63, &H1CE0, &H3180, &H3DE0, &H3180
1470 DATA &H2100, &H0C63, &H0C63, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0C63
1480 DATA &H0000, &H0C63, &H2D60, &H2D60, &H4200, &H4200, &H4200, &H4200
1490 DATA &H4200, &H4200, &H2100, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H5280
1500 DATA &H0000, &H0C63, &H2D60, &H4200, &H5280, &H5AC0, &H5AC0, &H5280
1510 DATA &H5AC0, &H5280, &H4200, &H39C0, &H4620, &H5280, &H5280, &H39C0
1520 DATA &H0000, &H0C63, &H2D60, &H4200, &H5280, &H5280, &H5280, &H5280
1530 DATA &H5280, &H5280, &H4200, &H2100, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H5280
1540 DATA &H0C63, &H4A40, &H56A0, &H6B40, &H6B40, &H6B40, &H6B40, &H6B40
1550 DATA &H6B40, &H6B40, &H6B40, &H56A0, &H4A40, &H2100, &H0C63, &H0C63
1560 DATA &H0C63, &H2D60, &H4200, &H4200, &H4200, &H4200, &H4200, &H4200
1570 DATA &H4200, &H4200, &H4200, &H4200, &H2D60, &H2100, &H0C63, &H0000
1580 DATA &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60
1590 DATA &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2D60, &H2100, &H0C63
1600 DATA &H318C, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084
1610 DATA &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H1084, &H318C, &H0C63
1620 DATA &H4210, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6
1630 DATA &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4A52, &H18C6, &H18C6, &H4210, &H0C63
1640 DATA &H318C, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6
1650 DATA &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H5AD6, &H6B5A, &H18C6, &H318C, &H0C63
1660 DATA &H0C63, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210
1670 DATA &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H318C, &H4210, &H0C63, &H0000
1680 DATA &H0000, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63
1690 DATA &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0C63, &H0000, &H0000
1700 '
1710 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H1084
1720 DATA &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1730 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H1084, &H4C00, &H4C00
1740 DATA &H4C00, &H1084, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1750 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H3800, &H5400, &H5400, &H6400
1760 DATA &H6400, &H7400, &H7400, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1770 DATA &H0000, &H0000, &H1084, &H3800, &H4800, &H5400, &H5400, &H5400
1780 DATA &H5400, &H6400, &H6400, &H7400, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000
1790 DATA &H0000, &H1084, &H3800, &H4000, &H4800, &H4800, &H5400, &H5400
1800 DATA &H5400, &H6400, &H7400, &H7400, &H7400, &H1084, &H0000, &H0000
1810 DATA &H0000, &H1084, &H3800, &H4800, &H4800, &H5400, &H5400, &H5400
1820 DATA &H5400, &H5400, &H5400, &H6400, &H7400, &H1084, &H0000, &H0000
1830 DATA &H1084, &H3800, &H4800, &H4800, &H5400, &H1084, &H0000, &H5400
1840 DATA &H0000, &H1084, &H6400, &H6400, &H6400, &H7400, &H1084, &H0000
1850 DATA &H1084, &H3800, &H3800, &H0000, &H39CE, &H1084, &H0000, &H39CE
1860 DATA &H0000, &H1084, &H39CE, &H0000, &H7400, &H7400, &H1084, &H0000
1870 DATA &H1084, &H39CE, &H1084, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H1084, &H5AD6
1880 DATA &H1084, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H1084, &H39CE, &H1084, &H0000
1890 DATA &H0000, &H1084, &H39CE, &H1084, &H0000, &H5AD6, &H1084, &H5AD6
1900 DATA &H1084, &H5AD6, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000
1910 DATA &H0000, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H1084, &H5AD6, &H294A
1920 DATA &H5AD6, &H1084, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000
1930 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H53F4, &H1084, &H53F4
1940 DATA &H1084, &H53F4, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1950 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H3C00, &H5800, &H5800
1960 DATA &H5800, &H3C00, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1970 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H5800
1980 DATA &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1990 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H3C00, &H5800
2000 DATA &H3C00, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2010 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H4631, &H1084, &H1084
2020 DATA &H1084, &H4631, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2030 '
2040 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H1084
2050 DATA &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2060 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H1084, &H7380, &H7380
2070 DATA &H7380, &H1084, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2080 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H56A0, &H56A0, &H6300, &H6300
2090 DATA &H7380, &H7FE0, &H7FE0, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2100 DATA &H0000, &H0000, &H1084, &H35A0, &H4620, &H56A0, &H56A0, &H6300
2110 DATA &H7380, &H7380, &H7FE0, &H7FE0, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000
2120 DATA &H0000, &H1084, &H35A0, &H35A0, &H4620, &H4620, &H56A0, &H56A0
2130 DATA &H6300, &H7380, &H7380, &H7FE0, &H7FE0, &H1084, &H0000, &H0000
2140 DATA &H0000, &H1084, &H35A0, &H4620, &H56A0, &H56A0, &H6300, &H6300
2150 DATA &H6300, &H6300, &H6300, &H7380, &H7380, &H1084, &H0000, &H0000
2160 DATA &H1084, &H35A0, &H4620, &H56A0, &H6300, &H1084, &H0000, &H4631
2170 DATA &H0000, &H1084, &H6300, &H6300, &H7380, &H7FE0, &H1084, &H0000
2180 DATA &H1084, &H4620, &H56A0, &H0000, &H39CE, &H1084, &H0000, &H39CE
2190 DATA &H0000, &H1084, &H39CE, &H0000, &H56A0, &H7FE0, &H1084, &H0000
2200 DATA &H1084, &H56A0, &H1084, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H1084, &H5AD6
2210 DATA &H1084, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H1084, &H7FE0, &H1084, &H0000
2220 DATA &H0000, &H1084, &H39CE, &H1084, &H0000, &H5AD6, &H1084, &H5AD6
2230 DATA &H1084, &H5AD6, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000
2240 DATA &H0000, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H1084, &H5AD6, &H294A
2250 DATA &H5AD6, &H1084, &H1084, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000
2260 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H5AD6, &H53F4, &H1084, &H53F4
2270 DATA &H1084, &H53F4, &H5AD6, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2280 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H5AC0, &H6B40, &H6B40
2290 DATA &H6B40, &H5AC0, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2300 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H6B40
2310 DATA &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2320 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H5AC0, &H6B40
2330 DATA &H5AC0, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2340 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H1084, &H4631, &H1084, &H1084
2350 DATA &H1084, &H4631, &H1084, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
```

★まだ全体的に〝カタサ〟がにじんでいます。もう少し必要外のところではそれをけすようにすればかなりいけると思うんだけどなー。
(佐賀県神埼郡・**早田明弘19才**)……【**影**：うーん、やはりカタいだけでなく、粘りとコシが必要なんだねえ。さすが山岡さん。】



エントリー・コード MS-①

MSX/MSX2/MSX2+用

農業アクション(?)ゲームだ

農業ぶたさん

川嵜 省吾

内容

農業をめざそうとぶたさんは，おいしいさくらんぼを育てることにしたが，そう簡単にはいきません。さあ，カラスやハチをよけ，さくらんぼを育てよう。

遊びかた

君はぶたさんを操作します。クワマークの上を通ると，そこを耕(たがや)やしたことになり，そこに種をうえて，さくらんぼを全部とれば面クリアというわけです。

でも，ぶたさんをねらうカラスやハチがおそいかかってきます。カラスやハチの攻撃をうまくかわしてください。また，池に入ると死んでしまいますし，岩の上は通れません。

面をクリアするごとに買い物ができます。かまを買うと収入が1.5倍になり，カラスよけを買うとつぎの面にカラスがいなくなりますが1回しか使えません。コンバインを買うと収入が2倍になります。

かまよりさきにコンバインを買うと，かまは買えません。

面は全部で6面もあります。最終面をクリアして最高の農家になってください。

操作方法

カーソル・キーの上下左右でぶたさんを動かすことができます。そして種ぶくろの上でスペース・キーを押すと種を5個取ることができます。

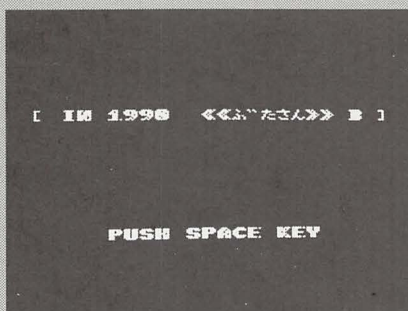
耕やしたところにスペース・キーで種をうえると芽がでます。そしてリターン・キーを押すとさくらんぼが実ります。いくつか芽をだしてからでもリターン・キーで実らすことができます。それをくり返して全部のさくらんぼを取ればクリアです。

プログラム

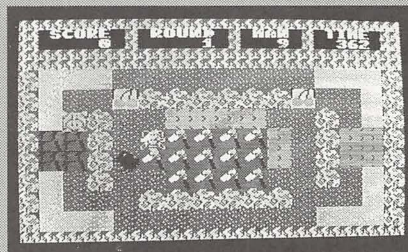
オリジナル面を作るときは面は左右対称なので，面DATAのところに，左半面の平地を0，岩を1として16進数でかえていってください。そのあとはチェリーと池の座標をいれていけばOKです。片面でチェリーは14個，池は10個です。

《第1表》変数表

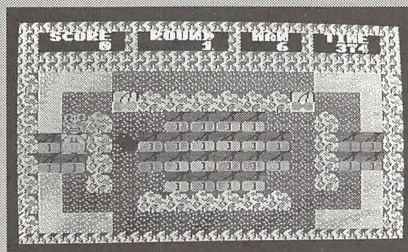
X, Y	ぶたさん移動用
M(n), N(n)	敵さん移動用
MA	ぶたさんの数
TI	TIME
RO	ROUND
I, J	FOR文用
SC	SCORE
GO	GOLD
HB	種
A$, B$	曲用
A$	タイトルのメッセージ
RO(n, n)	地形
KU(n)	持ちもの



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真2》畑を耕し，種をまき，さくらんぼを収穫しよう。ハチやカラスがジャマします



▲《写真3》種を全部まき終わったらリターン・キー。いっせいにさくらんぼが実る！ 全部取って画クリア



▲《写真4》収入に応じて農器具が買えるようになります。全6面クリアを目指せ！

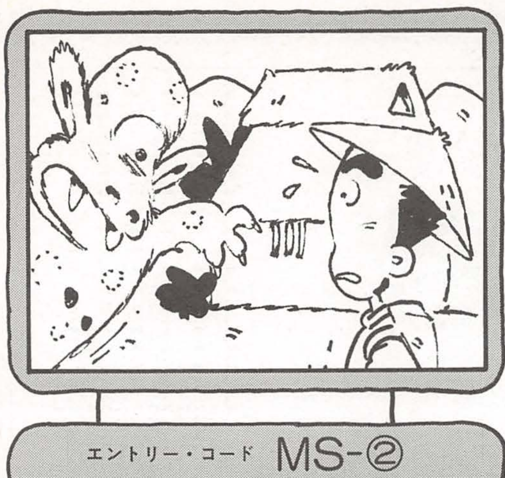
★影さんの作ったプログラムを打つと誰の場合でもパソコンがダメになるだろう。(大阪府堺市・Dr.Dとハゲとカゲ16才)……【つぐ美：きゃ！影さんなにやってるんですか。影：ちょっと投稿プログラムでバグがでたから直してやろうかと思って……ボン!!】

農業ぶたさんのプログラム・リスト

```
10 'ooooo ふ"たさん [by OIMO] ooooo
20 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:DIMRO(15,9)
30  PLAY"S9M5000","V13","V12"
40 A$="T12004L8CEDFEGFAB4G4C4."
50 B$="T12004L8ECFDGEAFG4C403C4."
60 PLAYA$,"R16"+A$,B$
70 FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)OR(VPEEK(I)/4XORVPEEK(I)/2AND&B11110111):NEXT
80 GOSUB910:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):S=10
90 '●●●●●  へんすうセッテイ ●●●●●
100 CLS:A$="  <<ふ"たさん>> BY OIMO IN 1990":A$=A$+A$:LOCATE4,10:PRINT"(";SPC(22);")
":LOCATE9,20:PRINT"PUSH SPACE KEY"
110 FORI=1TO27:LOCATE6,10:PRINTMID$(A$,I,20):FORJ=0TO40
120 IFSTRIG(0)=0THENNEXTJ,I:GOTO110
130 SC=0:RO=0:MA=10:GO=0:IM=10:HB=0:KU(0)=0:KU(2)=0:RESTORE1280
140 RO=RO+1:CL=0:HB=0:CLS:LOCATE12,10:PRINTUSING"ROUND##";RO:FORI=0TO2000:NEXT:G
OSUB760:GOSUB770
150 '●●●●●  うこ"く  ●●●●●
160 TI=290:X=2:Y=2:M(0)=8:N(0)=5:M(1)=8:N(1)=5
170 TI=TI-1:GOSUB390:Q=-(TI<1):ONQGOTO470
180 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN210
190 FORI=1TO14:FORJ=1TO8:IFRO(I,J)=5THENRO(I,J)=6:LOCATEI*2,J*2+3:PRINTMZ$(3):PL
AY"S9M50005C16"
200 NEXTJ,I
210 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
220 A=-(RO(X+XX,Y+YY)<>1):XX=XX*A:YY=YY*A
230 A=RO(X,Y):IF A=2THENGOTO440
240 IFSTRIG(0)=0THEN270
250 IFA=7THENBEEP:HB=5
260 IFA=4ANDHB>0THENBEEP:RO(X,Y)=5:LOCATEX*2,Y*2+3:PRINTMZ$(7):HB=HB-1
270 IF A=3THENLOCATEX*2,Y*2+3:PRINTMZ$(6):RO(X,Y)=4
280 IF A=6THENBEEP:SC=SC+10:LOCATEX*2,Y*2+3:PRINTMZ$(0):CL=CL+1:RO(X,Y)=0:IFCL=>
28THEN490
290 A=(X=M(0))*(Y=N(0))OR(X=M(1))*(Y=N(1)):ONAGOTO460
300 X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+24),10,0
310 ONM+1GOSUB320,350:M=-(M=0):GOTO170
320 '●●●●●  カラス  ●●●●●
330 IFKU(1)=1THENN(0)=0:M(0)=0:PUTSPRITE1,(0,207):RETURNELSENN=-INT(RND(-TIME)*3
-1)*(Y<>N(0)):MM=-(Y=N(0))*((X<M(0))-(X>M(0)))
340 GOTO370
444 '●●●●●  はち  ●●●●●
360 MM=INT(RND(-TIME)*3)-1:NN=INT(RND(1)*3)-1:GOTO370
370 A=M(M)+MM:B=N(M)+NN:C=-(RO(A,B)<>1):MM=MM*C:NN=NN*C
380 M(M)=M(M)+MM:N(M)=N(M)+NN:PUTSPRITEM+1,(M(M)*16,N(M)*16+24),M*9+1,M+1:RETURN
390 '●●●●● SCORE ひょうじ" ●●●●●
400 LOCATE3,2:PRINTUSING" ####";SC
410 LOCATE12,2:PRINTUSING"  ##";RO
420 LOCATE19,2:PRINTUSING" ##";MA
430 LOCATE25,2:PRINTUSING" ###";TI:RETURN
440 '●●●●● MISS ●●●●●
450 FORI=15TO0STEP-1:SOUND6,0:SOUND10,I:SOUND7,28:FORJ=0TO40:NEXTJ,I:GOTO480
460 IFPLAY(3)THEN460
470 SOUND1,1:FORJ=15TO0STEP-1:FORI=0TO174STEP+4:SOUND0,I:SOUND8,J:NEXT:SOUND8,0:
NEXTJ
480 MA=MA-1:GOSUB390:IFMA=0THEN550ELSEGOTO160
490 '●●●●●  CLEAR  ●●●●●
500 KU(1)=0:PLAY"S9M5000","V13","V12"
510 A$="T12004L8CEDFEGFAB4G4C4."
520 B$="T12004L8ECFDGEAFG4C403C4."
530 PLAYA$,"R16"+A$,B$
540 FORI=0TO1000:NEXT:IFRO=6THEN590ELSEGOSUB650:GOTO140
550 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
560 PUTSPRITE0,(0,208),10,0:LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER ":PLAY"V13T130L16CR8ER8
CR8BR16AR13GR8FR8L4E","V13T130L16ER8GR8ER8FR20ER15ER8CR8L4C"
570 GO=GO+CL*IM:LOCATE7,16:PRINTUSING" <GOLD ######> ";GO:LOCATE7,18:PRINTUSING"
 <SCORE #####> ";SC
580 FORI=0TO4000:NEXT:GOTO90
590 '●●●●● ENDING ●●●●●
600 FORI=0TO7000:NEXT:PUTSPRITE1,(0,208):PUTSPRITE0,(0,207):BEEP
610 FORX=0TO6:FORI=0TO30STEP2:FORJ=0TO20STEP2:LOCATEI,J:PRINTMZ$(3):SOUND0,205-5
*I-J:LET2,13:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(120,87),10,0:LOCATE3,13:PRINT" <YOU ARE@ GREA
TEST PIG> "
620 GO=GO+CL*IM:LOCATE7,16:PRINTUSING" <GOLD ######> ";GO:LOCATE7,18:PRINTUSING"
 <SCORE #####> ";SC
630 NEXTX:SOUND8,0:PUTSPRITE0,(0,207):GOTO90
640 '●●●●●  OMISE  ●●●●●
650 A$(0)="かま    ":A$(1)="からすよけ ":A$(2)="こんは"いん":CLS:PUTSPRITE",(0,207):ウヌ1,(0,2
07):ウヌ2,(0,207):GOまGOむCLもIM
660 LOCATE3,3:PRINT"┌──────┐":LOCATE3,4:PRINT"| いらはい |":LOCATE3,5:PRINT"└──────┘
":LOCATE1,7:PRINT"┌──────────────┐"
670 FORI=0TO2:LOCATE1,8+I:PRINT"|";I+1;A$(I);"---¥";I*200+200;"|":NEXT
680 LOCATE1,11:PRINT"| 4 EXIT           |":LOCATE1,12:PRINT"└──────────────┘
":LOCATE15,19:PRINT"┌───────┐"
690 LOCATE21,6:PRINT"┌もちもの───┐":LOCATE21,7:PRINT"|          |":LOCATE21,8:PRINT"|
      |":LOCATE21,9:PRINT"|          |":LOCATE21,10:PRINT"└──────┘
700 FORI=0TO2:IFKU(I)=1THENLOCATE23,7+I:PRINTA$(I):NEXTELSENEXT
710 LOCATE15,20:PRINTUSING"|GOLD   ####|";GO:LOCATE15,21:PRINT"└────────┘":I=VA
L(INKEY$):A=I*200*(GO>=I*200)*(I<4):ON-I*(A>0)GOSUB720,730,740:GO=GO-A:IFI=4THEN
140:ELSE690
720 IFCLEARM<15THENBEEP:KU(0)=1:LOCATE5,14:PRINT"┌──────────┐":LOCATE5,15:PRIN
T"|ありが"とうご"ざ"います|":LOCATE5,16:PRINT"└──────────┘":IM=15:RETURNELSE710
730 IFKU(1)=0THENBEEP:LOCATE6,15:PRINT"┌──────────┐"tLOCATE6,16:PRINT"|それなら40
0円で"すよ!|":LOCATE6,17:PRINT"└──────────┘":KU(1)=1:RETURNELSE710
740 IFIM<20THENBEEP:KU(2)=1:LOCATE7,16:PRINT"┌──────────┐":LOCATE7,17:PRINT"|
おやおや! めが"たかいね|":LOCATE7,18:PRINT"└──────────┘":IM=20:RETURNELSE710
750 '●●●●● か"めん か"き ●●●●●
760 FORI=0TO1:LOCATE0,I*3:PRINTSTRING$(32,"a"):NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,I+1:PRINT"
aa";SPC(28);"aa":NEXT:LOCATE3,1:PRINT"SCORE a ROUND a MAN a TIME":LOCATE9,2:PRIN
T"a       a      a":FORI=0TO1:FORJ=0TO0:LOCATE0,I*17+J+4:PRINTSTRING$(32,"a"):NEX
TJ,I:RETURN
770 '●●●●● ROUND か"き ●●●●●
780 FORJ=0TO15:FORI=0TO9:RO(J,I)=1:NEXTI,J:FORI=0TO7:READA$:A=VAL("&H"+A$)
790 FORJ=0TO7:B=-((AAND2^(7-J))>0)
800 LOCATEJ*2,I*2+5:PRINTMZ$(B)::RO(J,I+1)=B
810 LOCATE30-J*2,I*2+5:PRINTMZ$(B)::RO(15-J,I+1)=B
820 NEXT:NEXT
830 FORI=0TO13:READA,B
840 LOCATEA*2,B*2+3:PRINTMZ$(4):RO(A,B)=3:RO(15-A,B)=3
850 LOCATE 30-A*2,B*2+3:PRINTMZ$(4):NEXT
860 FORI=0TO9:READA,B
870 LOCATEA*2,B*2+3:PRINTMZ$(2):RO(A,B)=2:RO(15-A,B)=2
880 LOCATE@30-A*2,B*2+3:PRINTMZ$(2):NEXT
890 LOCATE8,7:PRINTMZ$(5):LOCATE22,7:PRINTMZ$(5):RO(4,2)=7:RO(11,2)=7
900 RETURN
910 '●●●●●  SPRITE  ●●●●●
920 FORI=0TO2:B$="":A$="":FORJ=0TO31
930 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
940 '●●●●● CHR セット ●●●●●
950 RESTORE1100:FORI=0TO17:READA$:FORJ=ASC(A$)*8TOASC(A$)*8+7:READB$:VPOKEJ,VAL(
"&H"+B$):NEXTJ:READB,C:A=ASC(A$)/8
960 VPOKE&H2000+A,B*16+C:NEXT
970 MZ$(0)="♠♠"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"♠♠"
980 MZ$(1)="ac"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"bd"
990 MZ$(2)="hh"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"hh"
1000 MZ$(3)="pq"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"xy"
1010 MZ$(4)="ぃe"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ぅr"
1020 MZ$(5)=")("+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"アイ"
1030 MZ$(6)="xx"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"xx"
1040 MZ$(7)="qq"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"qr":RETURN
1050 '●●●●●  SPRITE DATA  ●●●●●
1060 DATA E0,F7,EF,DD,3D,3D,78,77,6F,5D,5D,5D,2F,17,38,FC,07,EF,F7,BB,BC,BC,1E,E
E,F6,BA,BA,BA,F4,E8,1C,3F
1070 DATA 07,0F,0C,0C,3D,7F,9F,FF,1F,07,07,07,03,01,01,0F,80,C0,E0,F0,F0,F8,FF,F
F,FF,FE,FF,FC,FE,F8,10,70
1080 DATA 1C,23,22,22,26,03,71,4C,73,0B,1D,28,4B,50,63,01,3C,E2,A2,A2,B2,E0,C7,9
9,E7,E8,DC,0A,E9,05,E3,C0
1090 '●●●●● CHR DATA ●●●●●
1100 DATA "a",07,0E,1D,5E,6F,57,E6,F7,14,12
1110 DATA "b",EF,53,D9,AB,D6,EE,7E,32,14,12
1120 DATA "c",80,80,78,BC,FC,EA,D7,2B,14,12
1130 DATA "d",D4,FB,8F,5F,AF,5D,BA,DE,14,12
1140 DATA "h",80,02,50,01,00,44,10,0b,7,4
1150 DATA "p",00,00,00,00,01,06,0C,10,1,12
1160 DATA "q",7F,38,50,A0,20,20,20,40,1,12
1170 DATA "x",7F,FE,FF,FF,FF,FF,FE,7F,8,12
1180 DATA "y",FC,7E,7E,7E,7E,7E,7E,FC,8,12
1190 DATA "♠",80,02,50,01,00,44,10,01,3,12
1200 DATA "ぃ",00,00,01,01,04,0F,1F,3F,15,12
1210 DATA "ぅ",3E,18,00,00,00,00,00,00,15,12
1220 DATA "e",20,F0,F0,F0,28,50,88,18,14,12
1230 DATA "r",18,18,18,0C,0C,0C,06,06,1,12
1240 DATA ")",3F,7F,7F,7E,7D,7D,7B,7B,10,1
1250 DATA "ア",3C,7E,7F,7F,7F,7E,3C,00,8,7
1260 DATA "(",E4,8E,6E,EE,EE,DE,DE,DE,10,1
1270 DATA "イ",3C,7E,FE,FE,FE,7E,3C,00,8,7
1280 '●●●●● ROUND DATA ●●●●●
1290 DATA 80,87,90,90,90,90,87,80,6,3,7,3,1,4,2,4,5,4,6,4,7,4,1,5,2,5,5,5,6,5,7,
5,6,6,7,6,1,1,2,1,3,1,1,2,1,3,1,6,1,7,1,8,2,8,3,8
1300 DATA 80,80,88,84,84,88,80,80,1,1,2,1,1,2,7,3,3,4,4,4,7,4,3,5,4,5,7,5,7,6,1,
7,1,8,2,8,6,1,7,1,1,3,1,4,2,4,1,5,2,5,1,6,6,8,7,8
1310 DATA 90,80,82,82,80,82,82,80,1,1,2,1,1,2,2,2,1,3,1,4,5,5,6,5,7,5,4,6,5,6,7,
6,5,7,7,7,4,1,3,2,2,3,1,5,1,1,1,7,2,7,1,8,2,8,3,8
1320 DATA F0,C0,C0,80,80,C0,C0,F0,5,2,6,2,7,2,3,3,4,3,2,4,3,4,2,5,3,5,3,6,4,6,5,
7,6,7,7,7,6,3,7,3,5,4,6,4,7,4,5,5,6,5,7,5,6,6,7,6
1330 DATA A1,A1,84,85,94,85,80,81,4,1,1,2,5,2,3,3,6,3,1,4,2,5,4,5,6,5,1,6,6,7,1,
8,2,8,4,8,6,1,4,2,2,3,3,4,1,5,3,6,2,7,3,7,5,7,6,p
1340 DATA D5,80,D5,p0,DjX80,D5,80,2,2X5,2,6,2,1,h,2,4X4,4,6,4,1,6X2,6X4,6,6,1X2,
p,4,8,6,8Xb,2,3X2,7,2X5,4,2,5,6,j,3X6,j,6,7X1,1,8
```

MSX

★おーい，みんなよく聞いてくれ!!影さんはみんなが思っているより仕事しているんだぞ!!（神奈川県横浜市・先月のったので気をよくしているつけ義春）……【影：そんなことわかりきったこと。今さらみんなに報告するまでもない。かえって疑われるだろ。】



エントリー・コード MS-②

MSX/MSX2/MSX2+(16KB以上)用

シンプルな早押しゲーム

白い詩人

わたあめちん

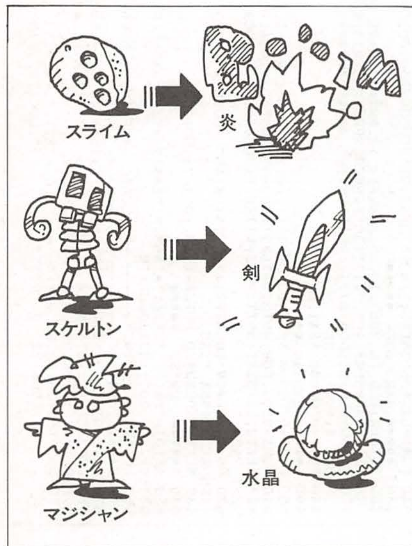
STORY

僕は，世界いろんな場所を旅している吟遊詩人です。いろんなところを周って，たくさんの物，人々などを見てきているんだ。

今回，アステラン地方を通りかかったときのこと，ある村で奇怪なできごとに出会ったんだ……。村人はみんな，目が灰色なのだっ。そこに，村長らしき人が歩み寄ってきて，こう言った。「私たちは，悪魔ジーン・ダナによって“色”というものをうばわれてしまったのじゃ（それではツインビーができないっ)。あなたの目の色さえわからない。お願いします，我々を助けてください」。

……とそのとき，遠方から魔物の集団が襲ってきたのだっ!! Ｚ Ｚ Ｚ Ｚ Ｚ z z(ねてどうする)。まずキミは町の人々を救うため戦うことになる。

長編シナリオ，今はじまる!



《第1図》モンスターと倒せる敵

遊びかた

シンプルなゲームです（誰でも遊べるというのがコンセプト)。早押しの要領でモンスターに対応した武器をだしてモンスターを倒すというものです。

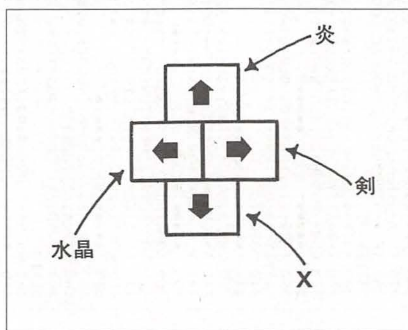
左の五つのスペースにモンスターが出現します。これに対応する武器(**第1図**)の炎はカーソル・キーの上，剣は右，水晶は左にそれぞれ対応しています。正しければ，モンスターを倒せますし，失敗すればモンスターは逃げてしまいます。

点数配分は，敵1匹で1ポイント。一群全部（5匹）倒すとボーナスで＋5ポイントもらえます。

これは一定時間内に行なうものなので，もたもたしているとすぐ終わってしまいます。なお，画面のステータスの説明は上からハイスコア，スコア，レベル（プレイヤーのうまさ)，タイム，カウント(現在のモンスターの群数）となっています。

《第1表》変数表

E$	エスケープ・シーケンス
FNA	ユーザー定義，パターン・コード
HI	ハイスコア
SC	スコア
N$	ハイスコア登録，名前
LV	レベル
AA	当たりカウント
CO	カウント
TM	タイム



《第2図》操作方法

苦労したところ

内容がシンプルなので，できるだけ見ためぐらいは……ということで，画面構成に苦労しました。

最後に

ゲームをしたい人，プログラムの初心者の人，入力してください。どんな人にも楽しめるように作りました。

一応，私としても，ある程度の技術力をつめこんだ作品です。VPOKE, SPRITE$を使わないスプライト定義，ページング・テクニック，LOCATEなしの座標設定とか，いろいろやっています。よーく，Study してください。

★　★



Dr.D：ふむ。なかなか。
編：〈通訳〉根底にでっけえファンタジックなストーリーがひかえているせいで，このゲームは単なる早押しゲームにならないですんだと言えよう。
Dr.D：ふうむ。なかなか。
編：〈通訳〉もう一つは，コンパクトな画面でヘタにこりもせず，なおかつきれいに見せているのが，プレイヤーに対しいい印象を与えているのだろう。
Dr.D：なかなかなかなか。
影：〈通訳〉これからもがんばれよ。

★90年10月号153ページの君へ。パソコンにコショウをかけたらコショウする。ハッハッハックションー。(宮崎市・シティ13才)……
【影：くっしゃみひとつで，呼ばれてとびでて，ボヨヨヨーン。御主人様。編：うん，今日中にこの仕事終わらせておくように。】

▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▲《写真2》スタートさせると敵が出現。すぐに対応した武器のキーを押そう

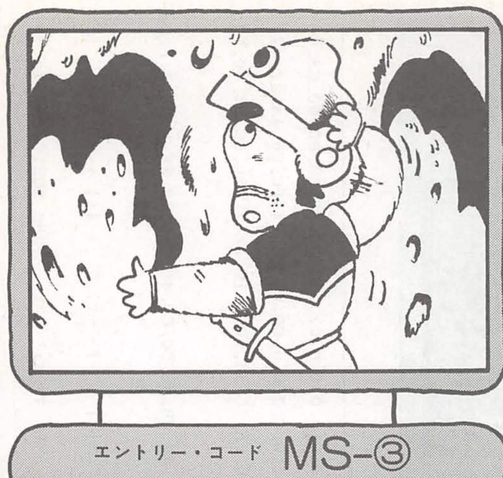
▲《写真3》よし，全滅／反射神経をかなり試されるぞ

▲《写真4》タイマーが0になるとゲーム・オーバー。かなり熱くなれますよ

白い詩人のプログラム・リスト

```
10 '●●●●● SET
20 CLEAR500,-12289:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFFNA(Y)=VP
EEK(6954+Y*2*4)¥8:I=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y":N$="わたあめ・ちん":HI=40
30 A=-12288:FORI=0TO383:READA$:POKEA+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=A+320:DEFUSR1=A+
372:DEFUSR2=144:DEFUSR3=342:A=USR(0)
40 VPOKE8197,134:FORI=0TO7:VPOKE320+I,-(251+(I>3)*28)*NOT(I=3ORI=7):VPOKE8198+I,
161+(I>1)*112:NEXT:VPOKE8206,49:VPOKE8207,49
50 '●●●●● TITLE
60 CLS:A=USR1(0):A=USR2(0):VDP(1)=227:PLAY"R1V13O5L4E2C2.EFGA2F2.S1M35000F1.","R
1V11O3L4C2.EFR4F4GA2F2.F1
70 RESTORE480:FORI=0TO5:READA$:LOCATE4,7+I:PRINT"      "A$"      "E$"/) HI SCORE:"
USING"### ";HI:NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(38-(I>1)*152-(IMOD2)*4,63),9-(IMOD2)*3
,9:NEXT
80 A$="         Push space bar to game world     さっきの スコアは "+STR$(SC)+"てん です。
"+CHR$(34)+N$+CHR$(34)+" ヨロシクッ!"
90 PRINTE$"1 "MID$(A$,1,32):A$=MID$(A$,2,90)+MID$(A$,1,1):A=COS(3):IFSTRIG(0)=0T
HEN90ELSEA=USR1(0):A=USR2(0):VDP(2)=13:PLAY "V15O3L2CO2BA+A.","V15O4L2O4EDC+C."
100 '●●●●● SCREEN SET
110 FORI=0TO4:A$=STRING$(3,29)+CHR$(31):B$="   "+A$+"   "+A$+"   ":LOCATE4,I*4+2
:PRINTB$:LOCATE9,I*4+2:PRINTB$:LOCATE15,6+I*2:PRINTSPC(14)E$"&0HI SCORE:"E$"(3SC
ORE:"E$"*3LEVEL:"E$",3TIMER:"E$".3COUNT:":NEXT
120 VDP(1)=226:SC=0:LV=1:TM=302:CO=1:GOSUB310
130 A$="┌────────────┐":PRINTE$CHR$(34)+"/"A$E$"#/| WHITE POET |"E$"$/└──────
──┘"E$"00"A$E$"1/"A$"|"E$"2/|"SPC(12)"||"E$"3/|"SPC(12)"|┘"E$"4/└────────────┘"
140 VDP(2)=6:A$="ゲーム スタートだ!"+MID$("がんばれよ・・・ファイト ファイト!うつくしくプッシュ",INT(RND(1)*
3)*10+1,10):GOSUB320:FORI=0TO3000:NEXT
150 A$="じゅんびは OK? ですか?":GOSUB320:FORI=0TO6000:NEXT:A$="はじめっ!":GOSUB320
160 FORI=0TO4:A=RND(1)*3:PUTSPRITE10+I*2,(36,19+I*32),VAL("&H"+MID$("7F5",A+1,1)
),A*2:PUTSPRITE11+I*2,(36,19+I*32),VAL("&H"+MID$("5EA",A+1,1)),A*2+1:NEXT:AA=0
170 FORI=0TO9:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
180 '●●●●● MAIN
190 FORY=0TO4:A$=MID$(" スライム スケルトン マジシャン",FNA(Y)*6+1,6)+"しゅつげん":GOSUB320:PRINT
E$"30Push key!"
200 IFPLAY(0)=0THENPLAY"V11L8O2GAA+A16G16
210 A=TMMOD3:PUTSPRITE5+Y,(76,19+Y*32),VAL("&H"+MID$("8F7",A+1,1)),6+A:TM=TM-1:P
RINTE$",9"USING"###";TM¥3:IFTM<0THEN270
220 A=STICK(0):IFA=1ORA=3ORA=7THENI=-(A>2)-(A=7):PUTSPRITE5+Y,(76,19+Y*32),VAL("
&H"+MID$("8F7",I+1,1)),6+IELSE200
230 IFI=FNA(Y)THENA=USR2(0):PLAY"L32O1V15CV13CV11CV9CV7C","V13O1C4":PUTSPRITEY,(
36,19+Y*32),9,9:SC=SC+1:LV=LV+1:AA=AA+1:GOSUB310:ELSEA=USR2(0):PLAY"V15O1C16":PU
TSPRITEY,(76,19+Y*32),9,9:LV=-(LV-2)*(LV-2>0):GOSUB310
240 NEXT:A=USR2(0):PLAY"V11L16O4BAGFD+DC","V11L16O2AR16FR16DC":IFAA>4THENVPOKE81
96,15:A$=STR$(CO)+"ぐん ぜんめつ   5ポイント":GOSUB320:VPOKE8196,240:SC=SC+5:LV=LV+2:GO
SUB310ELSEA$=STR$(5-AA)+"ひきのモンスターを、にがした。":GOSUB320
250 CO=CO+1:GOSUB310:GOTO160
260 '●●●●● TIME OVER
270 A=USR2(0):PLAY"V15O1C1R2C2L32C+D+EFG+A+B","V13L16O4C+2C2R2C2CDEFGAG+2":A$="
TIME OVER   ":GOSUB320:FORI=0TO4000:NEXT
280 IFHI<SCTHENA=USR3(0):N$="":HI=SC:GOSUB310:PRINTE$"32ハイ スコアー!":FORI=0TO3000:N
EXT:PRINTE$"10|なまえ とうろく 8っ "E$"20|"SPC(12)"|"E$"30└────────────┘"E$"21";:FORI=0T
O7:FORA=0TO1:A$=INKEY$:A=-(A$<>""ANDA$>CHR$(31)):NEXT:PRINTA$;:N$=N$+A$:NEXT
290 A=USR2(0):PRINTE$" ( じかいのプレーを、おまちしております。 ":FORI=0TO4000:NEXT:FORI=0TO30:VP
OKE6912+I*4,209:PRINTE$"   "CHR$(27)"L":NEXT:GOTO60
300 '●●●●● SUB
310 A$="###":PRINTE$"&9"USINGA$;HI:PRINTE$"(9"USINGA$;SC:PRINTE$"*9"USINGA$;LV:P
RINTE$",9"USINGA$;TM¥3:PRINTE$".9"USINGA$;CO:RETURN
320 PRINTE$"20"SPC(12)E$"30"SPC(12)E$"20"MID$(A$,1,12)E$"30"MID$(A$,13,12):RETUR
N
330 '●●●●● SPRITE DATA
340 DATA 3,E,38,28,50,68,D0,E0,F4,A8,7A,4D,2F,33,C,3,C0,30,C,4,2,2,1,1,1,1,82,2,
54,A8,F0,C0
350 DATA 3,F,3F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,BF,7F,5F,2F,37,D,3,C0,F0,FC,FC,FE,FE,FF,FF,FF,
FF,FE,FE,FC,FC,F0,C0
360 DATA 43,43,41,41,40,20,21,3D,11,11,0,4,4,4,4,C,80,C0,40,40,C0,80,8,4C,A4,28,
90,40,40,40,40,60
370 DATA 43,47,45,45,47,22,21,3D,13,11,3,5,6,6,6,E,80,C0,40,40,C0,80,8,4C,A4,28,
90,40,C0,C0,C0,E0
380 DATA 1,3,67,3F,0,0,0,18,1C,3F,F,6,6,D,B,0,C0,80,C0,F8,C,4,0,38,7C,7C,60,C0,C
0,E0,E0,0
390 DATA 0,0,0,0,5,5,A7,C3,40,0,0,0,0,0,0,1C,0,0,0,0,40,40,C0,80,0,0,6,2,0,0,0,7
0
400 DATA 1,15,12,5A,5A,56,4E,2E,2E,2D,35,2B,15,1A,7,3,2,26,20,CA,54,CA,94,BC,B8,
BC,DC,68,70,E8,50,80
410 DATA C0,E0,78,3C,3C,1E,7,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18,28,88,50,B0,60,C8,96
,CE,C,0
420 DATA 0,3,C,15,21,22,40,41,44,40,21,20,10,C,3,0,0,C0,B0,58,F4,FC,F6,4A,32,42,
2C,4,8,30,C0,0
430 DATA 10,38,7C,FE,7F,3F,1F,F,7,1B,3D,7E,FE,7C,38,10,8,1C,3E,7F,7E,BC,D8,E0,F0
,F8,FC,FE,7F,3E,1C,8
440 '●●●●● MACHINE DATA
450 DATA 21,0,D0,11,0,38,1,40,1,CD,5C,0
460 DATA 21,80,1,E,0,79,FE,3,30,A,CD,4A,0,47,CB,38,B0,CD,4D,0,C,79,FE,6,38,2,E,0
,23,3E,D7,BD,20,E3,3E,3,BC,20,DE,C9
470 DATA 21,0,18,1,E0,2,3E,28,CD,56,0,C9
480 '●●●●● TITLE DATA
490 DATA " ┌─┤┌┴┐┼─┌┤","┌┴┐   ─ ─┴──├┘","| |   ─├──┤| ","├─┤|| ┌┐┌┐| ├","|
||   ||└┘|┌┘|","└─┘└  └┘ ├┘└┘ └"
500 '●●●●● MESSAGE
510 ' ウチコミ ゴクローサマ.  ネームヲ カエタ "ワタアメ・チン" コンゴトモ ヨロシクッ! (マエハ "NaBe SOFT") ・・・マタ ウチ
ノ サークル "WHITE POET" モラ ヨロシクッ ・・・!?
```


★影さんこんにちは。はじめて投稿します。でも，BMは昨年の10月から買ってんだよ。中谷君みてるかー，ではさよなら。ハーッハッハッハッ……ハア。（東京都東久留米市・**森健一朗14才**）……【影：最後の息づかいは何を意味してるんでっしゃろ。】



MSX/MSX2/MSX2+用

正統派アクションRPG

Fa=Ryuhdill（ファ＝リューディル）
—異世界へのいざない—

薄葉　紀明

▶プロローグ◀

ここロメル地方では，かつて数百年にわたって栄えた王国が一夜にして滅んだという伝説がある。王国に何が起こったのか，今だにわかっていない。

ここの洞窟にはリューディル・スタッフという伝説の杖（つえ）があるという噂が流れた。それを求めて多くの者達が洞窟へ入ったが，誰１人帰ってきた者はいない。あなたも洞窟に足をふみ入れたが，そのとき，あのような事件に巻きこまれるなどとは想像もできなかった………。

▶遊びかた◀

RPGです。マップ画面のまん中の黄色いところがあなたのいる場所です。カーソル・キーで移動してください。セーブするときはリターン・キーを押してください(表示がでるまで押し続けてください)。

《第１表》変数表

変数	内容	区分
X, Y	マップ画面での自分の位置	マップモード
LV	プレイヤーのレベル	
ST	プレイヤーの攻撃力	
MV	プレイヤーの生命力の最大値	
VT	プレイヤーの現在の生命力	
EP	プレイヤーの経験値	
SC	シーン（面）の番号	
PX, PY	プレイヤーの座標	戦闘モード
JF	プレイヤーのジャンプのフラグ	
SF	プレイヤーの剣のフラグ	
EX	敵の座標	
DV	敵の移動量	
EN	そのシーンにでてくる敵の番号	
DS	敵の体当たりフラグ	
WA	敵の攻撃待機カウント	
AF	敵の攻撃カウント	
D０(　)	敵の系列	敵データ
D１(　)	敵の生命力	
D２(　)	敵の攻撃力	
D３(　)	敵の色	
D４(　)	得られる経験値	
D５＄(　)	敵の名前	
D６(　)	敵の足のはやさ	
D７(　)	敵の体当たりしてくる確率	

◀《写真１》タイトル画面。ちゃんとセーブもできるのだ。タイトルの読みかたがむずかしい

▶《写真２》ゲーム画面。左上にはマップもでて親切ね。敵との戦闘はアクション・ゲーム。スペース・キーで剣を使えます

◀《写真３》いきなり最終面。最後の敵は４階にいるぞ

▶《写真４》最後のボスも特別公開。はっきりいって強いです。ジャンプを使え！

★私はいつも思う。ベーマガに載るようなプログラムを作る人は，どこでどんな修業をしているんだろうか？私もはやくそんな人になりたいな。(茨城県鹿島郡・RND16才)……【影：私はインドの山奥で修業してきたんだよ。編：その結果がこれです。ハイ。】

ロードはタイトル画面で行ないます。

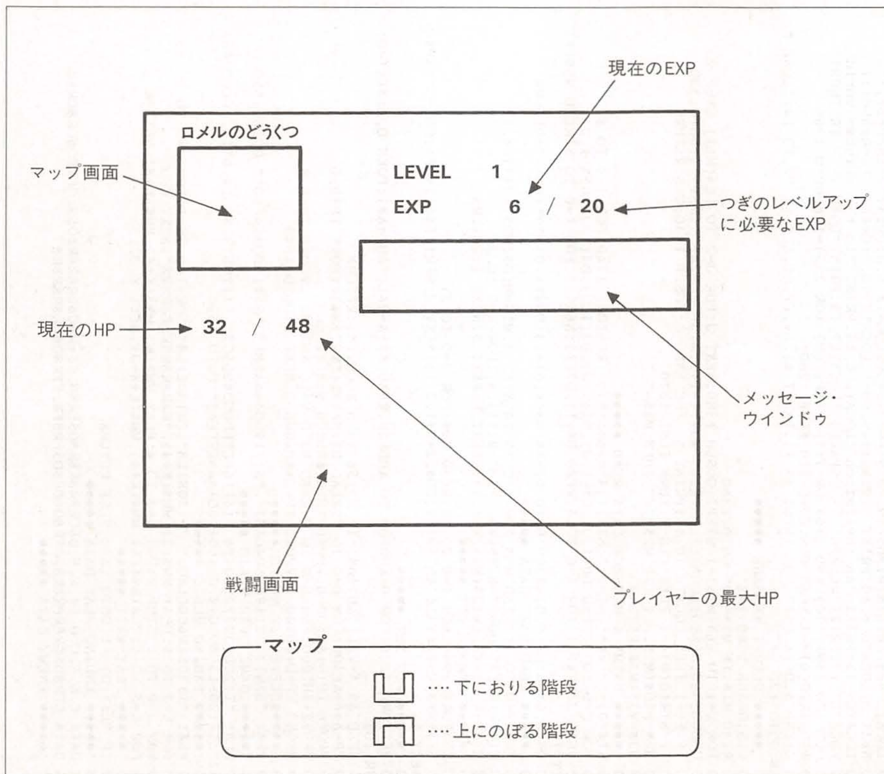
敵と出会うと戦闘になりますが，逃げることはできません。戦闘はアクションです。カーソル・キーの左右で移動，上でジャンプ，スペース・キーで剣を振ります(押しっ放しで連打できます)。

▶ゲームについて◀

謎解きの要素もありますが，戦闘がメインのRPGです。迷路上のすべての場所に行ってみれば必ず謎は解けます。

敵はかなり強いですが，そのぶんレベルがあがるのが早くなっています（最高レベルは20です)。戦闘ではジャンプを多用すると良いでしょう。あと，マップの大きさは1階あたり28×28です。

▶最後に◀



《第1図》画面構成

Fa=Ryuhdillのプログラム・リスト

```
10 '●●●●● Fa=Ryuhdill ●●●●●
20 '●●●●● 1990.8.28 COMPLETED ●●●●●
30 COLOR 15,1,1:KEY OFF:SCREEN 1,3,0:WIDTH 32:CLEAR 500,&HCFFF
40 DEFINT A-Z:DEF USR=&H7E:DEF USR1=&HDF00:R=RND(-TIME):DIM MZ(28,28),D0(7,3),D1
(7,3),D2(7,3),D3(7,3),D4(6,3),D5$(7,3),D6(6),D7(6),MS$(9),ST$(2),MM$(16)
50 MM$(0)="T255L64V15":MM$(1)=MM$(0)+"R4":MM$(2)=MM$(0)+"R2"
60 FOR I=11 TO 33 STEP 3:MM$(0)=MM$(0)+"N"+STR$(I):MM$(1)=MM$(1)+"N"+STR$(I+1):M
M$(2)=MM$(2)+"N"+STR$(I+2):NEXT I
70 RESTORE 1710:FOR I=3 TO 6:READ SO$:FOR J=0 TO 7:MM$(I)=MM$(I)+SO$:NEXT J,I
80 FOR I=7 TO 10:READ SO$:FOR J=0 TO 3:MM$(I)=MM$(I)+"O4"+SO$+"O5C":NEXT J,I
90 FOR I=11 TO 16:READ MM$(I):NEXT I
100 CLS:GOSUB 1500:GOSUB 1410:GOTO 1240
110 X=9:Y=24:LV=1:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:VT=48:SC=0:EP=0
120 F5=0:ST=4*LV:MV=48+(LV-1)*8:GOSUB 1170
130 '●●●●● MAP DATA READING ●●●●●
140 IF SC=6 THEN RESTORE 1940:GOSUB 1320:EN=0:VT=MV:GOSUB 1170:GOTO 520
150 J=8:GOSUB 1110:ON SC+1 GOTO 160,170,180,190,200,210
160 RESTORE 2330:GOSUB 1460:MZ(5,13)=3:GOTO 220
170 RESTORE 2370:GOSUB 1460:MZ(5,13)=2:MZ(22,20)=3:MZ(15,9)=3:GOTO 220
180 RESTORE 2410:GOSUB 1460:MZ(15,9)=2:MZ(22,20)=2:MZ(4,13)=4:IF F2=1 THEN MZ(6,
13)=0:GOTO 220 ELSE 220
190 RESTORE 2450:GOSUB 1460:MZ(6,3)=2:GOTO 220
200 RESTORE2490:GOSUB1460:MZ(6,3)=3:IF F3=1THEN MZ(11,23)=2:GOTO 220 ELSE 220
210 RESTORE 2530:GOSUB 1460:MZ(11,23)=3:MZ(13,19)=2
220 GOSUB 1130:PLAY "S1M13000T190L8O4C4.CCCD4.DDDE1","S1T190L8O4G+4.G+G+G+A+4.A+
A+A+O5C1","S1T190L8O3C4.CCCC4.CCCC1"
230 '●●●●● TOP VIEW ●●●●●
240 PUT SPRITE 0,(48,136),15,0:PUT SPRITE 4,(40,39),10,16:GOTO 370
250 ON STICK(0)+1 GOTO 300,260,250,270,250,280,250,290,250
260 Y=Y+(VPEEK(6277)<>131-(SC>2)*2):GOTO 360
270 X=X-(VPEEK(6310)<>131-(SC>2)*2):GOTO 360
280 Y=Y-(VPEEK(6341)<>131-(SC>2)*2):GOTO 360
290 X=X+(VPEEK(6308)<>131-(SC>2)*2)
300 OUT 170,(INP(170) AND 240) OR 7:IF (INP(169) XOR 255)=128 GOTO 310 ELSE 360
310 LOCATE 13,8:PRINT "SAVEします。":LOCATE 13,9:PRINT "YES ··· [SPACE]"
320 LOCATE 13,10:PRINT "NO ···· [ESC]":IF STRIG(0)=-1 GOTO 340
330 OUT 170,(INP(170) AND 240) OR 7:IF (INP(169) XOR 255)=4 THEN GOSUB 1130:GOTO
 360 ELSE GOTO 310
340 OPEN "A:DATA.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LV,EP,SC,X,Y,VT,F2,F3,F4:CLOSE #
1:GOSUB 1130:GOTO 370
350 '●●●●● PUT MAZE ●●●●●
360 IF STICK(0)>0 THEN F1=0
370 FOR YY=Y-3 TO Y+3:FOR XX=X-3 TO X+3:ON MZ(XX,YY)+1 GOTO 380,390,400,410,420
380 MZ$=CHR$(129-(SC>2)*3):GOTO 430
390 MZ$=CHR$(131-(SC>2)*2):GOTO 430
400 MZ$="♠":GOTO 430
410 MZ$="♣":GOTO 430
420 MZ$=CHR$(144)
430 LOCATE XX-X+5,YY-Y+5:PRINT MZ$:NEXT XX:NEXT YY
440 IF MZ(X,Y)=2 AND F1=0 THEN SC=SC-(SC>2)+(SC<3):F1=1:GOTO 140
450 IF MZ(X,Y)=3 AND F1=0 THEN SC=SC+(SC>2)-(SC<3):F1=1:GOTO 140
460 ON SC+1 GOTO 510,470,480,500
470 IF X=20 AND Y=15 AND F2=0 THEN J=5:GOSUB 1110:F2=1:GOTO 510 ELSE 510
480 IF X=4 AND Y=13 THEN ON F4+1 GOTO 490,1050 ELSE 510
490 RESTORE 1850:GOSUB 1320:SC=3:VT=MV:X=24:Y=24:GOTO 120
500 IF X=9 AND Y=3 AND F3=0 THEN J=5:GOSUB 1110:F3=1:GOTO 510 ELSE 510
510 R=RND(1)*12:IF R<>6 OR STICK(0)=0 OR F4=1 GOTO 250 ELSE EN=RND(1)*3
520 LOCATE 10,15:PRINT D5$(SC,EN);"があらわれた!":PLAY MM$(0),MM$(1),MM$(2)
530 IF STRIG(0)=0 THEN 530 ELSE LOCATE 10,15:PRINT SPC(20):JF=0:SF=0
540 PX=48:PY=136:WA=0:AF=0:EX=208:MT=8:DV=-D6(D0(SC,EN)):EL=D1(SC,EN)
550 '●●●●● PLAYER ●●●●●
560 IF JF>0 GOTO 610
570 ON STICK(0)+1 GOTO 620,600,620,580,620,620,620,590,620
580 PX=PX-(PX<120)*8:GOTO 620
590 PX=PX+(PX>16)*8:GOTO 620
600 JF=6:PY=104
610 JF=JF-1:IF JF=0 THEN PY=136
620 PUTSPRITE 0,(PX,PY),15,0:IFSTRIG(0)=-1 ANDSF=0 THEN SF=2:SX=PX+32 ELSE640
630 PUT SPRITE 0,(PX,PY),15,1:PUT SPRITE 1,(SX,PY),15,2
640 IF MT>0 THEN PUT SPRITE 0,(0,209):MT=MT-1
650 '●●●●● ENEMY ●●●●●
660 IF WA>0 GOTO 710 ELSE IF AF>0 THEN GOSUB 830:GOTO 720
670 IF EX<PX THEN DV=D6(D0(SC,EN)):DS=0 ELSE IF EX>230 THEN DV=-D6(D0(SC,EN))
680 EX=EX+DV:GOSUB 830:IF DS=1 GOTO 820
690 R=RND(1)*D7(D0(SC,EN)):IF R=3 AND ABS(PX-EX)>68 THEN DS=1:DV=-32:GOTO 820
700 R=RND(1)*12:IF R=5 AND D0(SC,EN)>0 THEN WA=5:GOTO 820 ELSE 820
710 WA=WA-1:GOSUB 830:IF WA=0 THEN AF=3:AX=EX-32-(D0(SC,EN)=3)*16 ELSE 820
720 DV=DV+(AF=0)*2*DV:ON D0(SC,EN) GOTO 730,740,750,760,770
730 AF=AF-1:PUT SPRITE 2,(AX,136),D3(SC,EN),9:GOTO 800
740 AF=AF-1:PUT SPRITE 2,(EX,136),D3(SC,EN),10:PUT SPRITE 3,(AX,136),D3(SC,EN),1
2:GOTO 800
750 AX=AX-16:IF AX<16 THEN AF=0:GOSUB 1080:GOTO 820 ELSE PUT SPRITE 3,(AX,136),7
,13:GOTO 800
760 AF=AF-1:PUTSPRITE 3,(AX,136),8,14:IF AF=0 THEN GOSUB1080:GOTO820 ELSE800
770 IF F5=1 GOTO 790 ELSE IF ABS(PX-EX)>88 THEN F5=1:GOTO 790
780 F5=0:AF=AF-1:PUTSPRITE2,(EX,136),13,11:PUTSPRITE3,(AX,136),13,12:GOTO 800
790 AX=AX-24:IF AX<16 THEN AF=0:F5=0:GOSUB 1080:GOTO 820 ELSE PUT SPRITE 3,(AX,1
36),10,15
800 IF MT=0 AND AF>0 AND JF=0 AND ABS(PX-AX)<32 THEN VT=VT-D2(SC,EN):GOSUB 980 E
LSE 810
810 IF D0(SC,EN)=2 OR (D0(SC,EN)=5 AND AX=EX-32) THEN GOSUB 1080
820 GOSUB 1070:SF=SF+(SF>0):GOTO 560
830 PUT SPRITE 2,(EX,136),D3(SC,EN),D0(SC,EN)+3:IF SF=2 AND ABS(SX-EX)<30 AND JF
=0 GOTO 870
840 IF JF>0 OR MT>0 OR ABS(PX-EX)>28 THEN RETURN
850 VT=VT-8-SC*4+(D0(SC,EN)=0)*2*SC:GOSUB 980:RETURN
860 '●●●●● ENEMY DAMAGED & DEAD ●●●●●
870 EL=EL-ST:DS=0:DV=10+(D0(SC,EN)=4)*6:IF EL<1 THEN PLAY "T250L16V13O3AEO2AV11O
3AEO2AV8O3AEO2A":GOTO 890
880 PLAY "V14T255L16O1A+O3CD","V14T255L16O1G+O2A+O3C":RETURN
890 F5=0:FOR I=0 TO 29:PUTSPRITE2,(EX,136),15,D0(SC,EN)+3:PUT SPRITE 2,(0,209)
900 NEXT I:GOSUB 1090:EP=EP-D4(SC,EN)*(LV<20):GOSUB 1150
910 IF SC=6 THEN RESTORE 1960:GOSUB 1320:F4=1:SC=0:X=9:Y=24:VT=MV:GOSUB 1170:GOT
O 140
920 IF EP<4*LV*(LV+1)*(LV+2)/3+12*LV GOTO 960
930 IF LV=20 GOTO 960 ELSE LV=LV+1:MV=MV+8:ST=ST+4
940 GOSUB 1210:LOCATE 13,8:PRINT "LEVELがあがった!":GOSUB 1600
950 LOCATE 13,8:PRINT SPC(13):VT=VT+8:IF LV=20 THEN EP=0:GOSUB 1210
```

MSX

★うっ。キョッ。わ〜!!かっ影さんにもらったまんじゅう食ったら食中毒に…バタ。し……死……影さ〜んのろってやろう〜!!カンカン。トントン。(三重県桑名市・**おZだ魔ン15才**)……【影：ぶっそうなハガキだこと。このトントンとは，もしや。】

言い忘れましたが，画面がとまっているときはスペース・キーを押してください。セーブ，ロードをカセット・テープでしたい人は340行，1300行の“A：DATA.DAT”を“CAS：”に変えてください。

また，戦闘がむずかしいと思った人は110行のVT＝，120行のMV＝のところにある48を大きな数値に変えてください。

最後に，音楽作成ならびにテストプレイをしてくれた宮本光太氏に感謝！

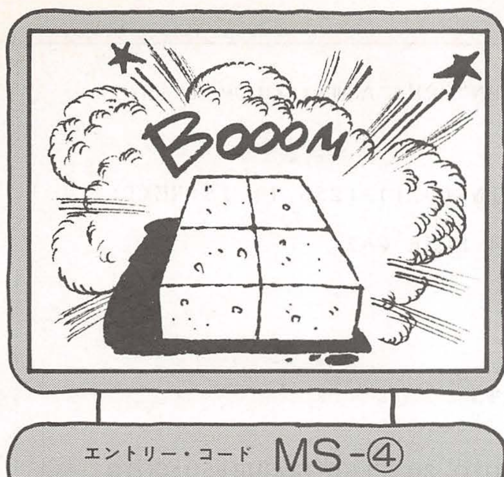
●参考にしたもの

●ベーマガ1986年5月号「MOKO」

```
960 VT=VT+MV/4:IF VT>MV THEN VT=MV:GOSUB 1150:GOTO240 ELSE GOSUB 1150:GOTO 240
970 '●●●●● PLAYER DAMAGED ●●●●●
980 IF VT<1 THEN VT=0:GOSUB 1150:GOTO 1010 ELSE GOSUB 1150
990 PLAY "V13T250L16O2A8O4AE","V13T250L16R8O1A8O3AE":MT=8:RETURN
1000 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
1010 PLAY "V13T250L16O3ED+DED+DV11ED+DED+DV9ED+DED+D","V13T250L16O3BA+ABA+AV11BA
+ABA+AV9BA+ABA+A"
1020 FOR I=0 TO 120:PUT SPRITE 0,(PX,136),7,0:PUT SPRITE 0,(0,209):NEXT I
1030 GOSUB 1090:CLS:LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER":GOSUB 1620:CLS:GOTO 1240
1040 '●●●●● ENDING ●●●●●
1050 RESTORE 1980:GOSUB 1320:RESTORE 2020:F5=1:GOSUB 1320:GOTO 1240
1060 '●●●●● SUB ●●●●●
1070 PUT SPRITE 1,(0,209):RETURN
1080 PUT SPRITE 3,(0,209):RETURN
1090 FOR I=0 TO 4:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT I:RETURN
1100 '●●●●● MESSAGE ●●●●●
1110 FOR I=8 TO 10:LOCATE 13,I:PRINT MS$(I-J):NEXT I:IF J=8 THEN RETURN
1120 IF STRIG(0)=0 GOTO 1120 ELSE GOSUB 1130:RETURN
1130 FOR I=8 TO 10:LOCATE 13,I:PRINT SPC(18):NEXT I:RETURN
1140 '●●●●● STATUS ●●●●●
1150 LOCATE 18,5:PRINT USING "#####":EP:LOCATE 2,12:PRINT USING "###":VT:RETURN
1160 '●●●●● SCREEN ●●●●●
1170 LOCATE 12,7:PRINT "┌";SPC(18);"┐":LOCATE 12,11:PRINT "└";SPC(18);"┘"
1180 FOR I=7 TO 11 STEP 4:FOR J=13 TO 30:LOCATE J,I:PRINT "─";:NEXT J:NEXT I
1190 FOR I=8 TO 10:LOCATE 12,I:PRINT "|";SPC(18);"|":NEXT I
1200 LOCATE 2,1:PRINT ST$(1+(SC>2))
1210 LOCATE 14,3:PRINT "LEVEL";LV:LOCATE 14,5:PRINT "EXP";SPC(7);"/";4*LV*(LV+1)
*(LV+2)/3+12*LV
1220 LOCATE 6,12:PRINT "/";MV:GOSUB 1150:RETURN
1230 '●●●●● TITLE ●●●●●
1240 LOCATE 6,4:PRINTSTRING$(19,"○"):FORJ=5TO9:LOCATE 6,J:PRINT"○";SPC(17);"○"
1250 NEXT J:LOCATE 6,10:PRINT STRING$(19,"○"):LOCATE 10,7:PRINT "Fa=Ryuhdill"
1260 LOCATE9,13:PRINT "an invitation":LOCATE 6,14:PRINT "to the unknown world"
1270 LOCATE7,17:PRINT"はじめから ･･･ (SPACE)":LOCATE7,19:PRINT"LOAD ････ (RETURN)"
1280 OUT 170,(INP(170) AND 240) OR 7:IF (INP(169) XOR 255)=128 GOTO 1300
1290 IF STRIG(0)=-1 THEN CLS:GOTO 110 ELSE 1280
1300 OPEN "A:DATA.DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,LV,EP,SC,X,Y,VT,F2,F3,F4:CLOSE #
1:CLS:GOTO 120
1310 '●●●●● SECRET MESSAGE ●●●●●
1320 CLS:GOSUB 1090:I=2
1330 READ M1$:IF M1$="@" GOTO 1360
1340 FOR J=1 TO LEN(M1$)-1 STEP2:GOSUB 1380:NEXT J:FOR J=2 TO LEN(M1$) STEP 2
1350 GOSUB1380:NEXTJ:LOCATE1,I:PRINT M3$:I=I+1:M1$="":M2$="":M3$="":GOTO1330
1360 IF F5=1 THEN LOCATE 10,15:PRINT "- THE END -":GOSUB 1640:CLS:RETURN
1370 IF STRIG(0)=-1 THEN CLS:RETURN ELSE 1370
1380 M2$=MID$(M1$,J,1):IF M2$="¥" THEN M2$=" "
1390 M3$=M3$+M2$:RETURN
1400 '●●●●● ENEMY & MESSAGE DATA READ ●●●●●
1410 ST$(0)="ヴァルガーのとりで":ST$(1)="ロメルのどうくつ":RESTORE 1740:FOR I=0 TO 5
1420 FOR J=0 TO 2:READ D0(I,J),D1(I,J),D2(I,J),D3(I,J),D4(I,J),D5$(I,J)
1430 NEXT J:NEXT I:FOR I=0 TO 5:READ D6(I),D7(I):NEXT I:FOR I=0 TO 5:READ MS$(I)
:NEXT I
1440 D0(6,0)=5:D1(6,0)=3200:D2(6,0)=48:D3(6,0)=13:D5$(6,0)="ヴァルガー":RETURN
1450 '●●●●● READ MAZE DATA ●●●●●
1460 FOR I=0 TO 27:READ MD$:FOR J=0 TO 24 STEP 4:M1$=MID$(MD$,(J+4)/4,1)
1470 M1$=RIGHT$("0000"+BIN$(VAL("&H"+M1$)),4):FOR K=0 TO 3
1480 MZ(J+K,I)=VAL(MID$(M1$,K+1,1)):NEXT K:NEXT J:NEXT I:RETURN
1490 '●●●●● SPRITE SET ●●●●●
1500 RESTORE 2050:FOR I=0 TO 16:READ CD$:FOR J=0 TO 31
1510 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(CD$,2*J+1,2))):NEXT J:SPRITE$(I)=SP$:CD$="":SP$=
"":NEXT I
1520 '●●●●● PCG SET ●●●●●
1530 RESTORE 2230:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:
A=USR1(0)
1540 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
1550 TP=A*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1560 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
1570 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1580 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D:GOTO 1540
1590 '●●●●● LEVEL UP MUSIC ●●●●●
1600 PLAY "S1M13000T190O5C4C8D1","S1T190O4A4A8B1","S1T190O3F4F8G1":GOTO 1690
1610 '●●●●● GAME OVER MUSIC ●●●●●
1620 PLAY "T120S13M320L8O5F4.F16F16FEEEDCCO4BO5C2","T120S13L8O5D4.D16D16DCCCO4BA
AG+A2","T120S13L8O3G+4.G+16G+16G+AAAEEEEA2":GOTO 1690
1630 '●●●●● ENDING MUSIC ●●●●●
1640 PLAY "T130S1M6000L8O2","T130S1L8","T130S1L8":FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1650 FOR K=3 TO 6:PLAY MM$(3),MM$(K+4),"R8R8R8R8R8R8R8R8":NEXT K,J
1660 FOR J=0 TO 2 STEP 2:FOR K=3 TO 4:PLAY MM$(K),MM$(K+4),MM$(K+8):NEXT K
1670 FOR K=5 TO 6:PLAYMM$(K),MM$(K+4),MM$(K+8+J):NEXT K,J,I
1680 '●●●●● PLAY WAIT ●●●●●
1690 IF PLAY(0)=-1 GOTO 1690 ELSE RETURN
1700 '●●●●● ENDING PLAY DATA ●●●●●
1710 DATA C,D,F,C,G,F+,F,E,O6CR8R8R8R8O5ER8G,GF+R8O6DR8R8R8O5G,GFR8O6DR8CR8D
1720 DATA DER8O5GR8R8R8R8,GFR8O6DR8O5FR8F8,FER8O6CR8R8R8R8
1730 '●●●●● ENEMY DATA ●●●●●
```

```
1740 DATA 0,24,0,2,4,ロダム,1,40,8,11,6,コボルト,0,32,0,9,5,ゾルゲル
1750 DATA 2,194,25,4,24,ブロンズナイト,1,160,18,2,18,アギュラ,0,128,0,6,14,キラーバッファロー
1760 DATA 3,194,24,9,42,イブルウィザード,2,270,40,14,36,シルバーナイト,1,340,22,6,30,トロル
1770 DATA 3,350,30,7,96,ネクロマンサー,4,640,52,2,120,ドラゴン,2,460,44,8,82,デスアーマー
1780 DATA 0,474,0,14,104,ヘルビースト,1,440,34,4,118,マッドオーク,3,280,46,2,150,ゼグ
1790 DATA 2,800,48,10,210,キングナイト,3,940,28,13,262,リッチ,4,880,58,4,300,アークドラゴン
1800 DATA 10,8,8,12,6,1,10,12,4,14,8,1
1810 '●●●●● MESSAGE DATA ●●●●●
1820 DATA データよみこみちゅうです。,しばらくおまちください。, ,かべにボタンがある。あなたは,ボタンをおしてみた。どこからか
1830 DATA なにかがくずれるおとがした。
1840 '●●●●● SECRET MESSAGE DATA ●●●●●
1850 DATA ¥。とば""こうかれらいかのここええかのよきうこたえる。,「かああし、てあいなたたひことそてわれすわ。れとのさ¥
1860 DATA うわかたはしなたしちをのきくいにてフくアた・"リさュいー。¥,テゼかィいルのはま1お0う0に0よねりんほまろえほ、"いさ
1870 DATA れをましじたゃ。あまくおなうほはのくおにてし""おゅおうい,つそくしして、わすれへわれてのをこやこきろはのらさいさ、え
1880 DATA てうせあきっ(たトめラかンキみルの)やをとうはるほっ,てぃアっルたカのてーとすい。ういもまのてか""はこうう
1890 DATA けかいしいゃてになすっ。てトおラりンまキすル。をおウね,ァくルたカ""さーいか。らあうれはか""いなかいえとしわて¥
1900 DATA たせしんた。ちトはラしンんキてルをもこしこににきもれっまて,きィてルくスたダっさフれははあな、たりにュさーしテあ¥
1910 DATA けたにまなすら。てござきまるてはすごれてたあすな。,ど""いうしかまおすね。か¥
1920 DATA え・す・か・!??やあっりてかくたどうさころのさて,いたまをすウ。"そアれルてカ""はーいのまとかりらてあなに
1930 DATA おをついれのしりまますす。・こ・う・う。ん」,¥つあまたれりては・ひ・か・り・に・つ。,@
1940 DATA ウはア・ル・カ・"なーに「?なトんラたンキおルまをえか,¥の¥れ¥、¥に¥ん¥け¥"¥んえのせふた""んとさ?"おい
1950 DATA ¥こ¥さ¥"¥か¥し¥い¥や¥つてめ"!・し・ま・つ・し。て,¥¥¥く¥れ¥る¥わ¥!¥」,@
1960 DATA ¥しあ、なトたラはンウキルァをルとカりもーとをたしおた,。えとか""こきかこらえかるこ。
1970 DATA 「ああなりたがをもととうのこぜかさいへいおまかすえ。し,し。ま」す¥,@
1980 DATA ¥きあえなたた。のそてしかてらあトのラこンえキかルかざこ,えるて。く¥
1990 DATA 「たあらなよたいにのはかな・ん・と・お。れほいんをというっに,あこりれかて""とわうたこしたさちにいはまもしうたお。も
2000 DATA いそのくこのすリこュとーはテありィまルせ・んス。タやッくフ,てざよすう。なおらう。けいとつりまくてた""もさおいけ。"
2010 DATA ん・き・て・"。・」,¥ィあルな・たスの夕めッのフまかえにありらュわーれテた。,@
2020 DATA ¥ッあフなをたひはろリうュとー、テぞれィをルち・ちスゅタう,ふいかよくなうんめててもしうま、っとた。うとてみやもめよ
2030 DATA くまなっったて。し,¥そあとなのたくはうとぎをうむくねついをってはﾟてい、に,す。いあこらみた、なそるしほてあうるけきんたをもしとた
め,て・・・・。,@
2040 '●●●●● SPRITE PATTERN ●●●●●
2050 DATA 4F5F5F5D5D5F4F475FFF77670F1E1C1880E0E06060C0C08CDCDCDCDCECE86060
2060 DATA 010303030303010001010101030707 06F0FCFCECECF8F8F0FCFFF7F0F89C0C0C
2070 DATA 00000000000000080FFFF8000000000000000000000000000E0C00000000000
2080 DATA 0000020204040D1F37EF3F172301030400000000000F8FCFEFAFDFDD99C8C1C30
2090 DATA 00000101030301000101010001010303608E7CF838F3EEF2ECEEF6EEECD2CF83
2100 DATA 00071F1F19134FCCC1B7BBDC414E5C18C2BAF2E2F2C2A2C26A6B6EC6E0D03838
2110 DATA 0143A6E4E542465F6FEFDF5F5747272FF0F838145412387EF8E6DED8E4F8FCFF
2120 DATA 04183078FC2F4707070F0B1001010001 4040B0AC921568C4E0F030D8D8BCCE43
2130 DATA 212223262723202 32B7B393001010307 70FE78F49E70C8BC8EA67690ECDEC74D
2140 DATA 00010103030B057AFBC303010307070EC01C78F0B066D836F6F6ECECF0B81C1C
2150 DATA 050B0F0F0B04070334F7E304070B0C1CD0F0F0E060C8B02CDEDE9E5EDE6C3430
2160 DATA 0205060D0F06010737F7E2010303070EE0FCF0E83CE090781C4CEC20D8BC8E9A
2170 DATA 00000000000000000703000000000000000000000000001FFFF0100000000
2180 DATA 00000000000000211AD5205000000000000000000000004EB952800000000000
2190 DATA 000000000000000019473F7FFFFFFC7C000000000000011426CF8F0D42000A080
2200 DATA 0003070F1F1F3F3F3F3F1F1F0F070300D4D0A0A0A8405040405040A8A0A0D0D4
2210 DATA F0F0F0F00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2220 '●●●●● PCG PATTERN ●●●●●
2230 DATA 21,00,00,11,00,D0,01,00,08,CD,59,00,21,00,D0,11,00,08,01,00,08,CD,5C
2240 DATA 00,21,00,D0,11,00,10,01,00,08,CD,5C,00,21,00,20,3E.F0,01,00,18,CD,56,0
0,C9
2250 DATA 00,FF,FF,81,81,81,81,81,81,E1,E0,E1,E1,E1,E1,E4,E5
2260 DATA 01,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,60,61,60,61,60,61,60,61
2270 DATA 02,81,81,81,81,81,81,FF,FF,E5,E4,E1,E1,E1,E1,E0,E1
2280 DATA 03,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,B1,A1,B1,A1,B1,A1,B1,A1
2290 DATA 04,FB,FB,FB,FF,DF,DF,DF,FF,41,41,51,11,41,41,51,11
2300 DATA 05,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00,E1,E1,F1,61,E1,E1,F1,61
2310 DATA 10,10,28,28,D6,44,38,6C,82,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,100
2320 '●●●●● MAZE DATA ●●●●●
2330 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E004007,EEFFA3F,E207F07,EBDC1C7,E84191F
2340 DATA EC5F957,E7D0157,EC15F77,E6F7007,EE807E7,EAF7C27,EA945A7,E8954A7
2350 DATA FEB57B7,E3BD017,FA017B7,E2FD6A7,EA042B7,EA17AF7,EFD0867,E01EF67
2360 DATA E002407,FFFFFFF,FFBFFFF,FFBFFFF
2370 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E00A807,E30AEFF,FBEA007,E00AF77,EBEAC57
2380 DATA EAAA557,EAA2557,E8BBF57,EB82017,EABBBF7,EA8A007,EEBABF7,E0A2B57
2390 DATA FEAA847,E2BFFFF,EA80007,EAFF5F7,E815457,EFF5757,E025557,EFADD57
2400 DATA E800117,FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF
2410 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E084007,F6F5ED7,F4142D7,FDD5A57,E095A57
2420 DATA EFB7A47,E8B4AD7,E085A57,FEF53F7,E2F4107,EA87F7F,E2AE447,FEA8577
2430 DATA E7EBD17,E002957,E7FEF47,E40007F,E7FF557,E407557,E5B7557,E5F75D7
2440 DATA E100407,FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF
2450 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E020807,EFFEBF7,E800AC7,EFEEADF,E40E2D7
2460 DATA E57FE17,ED400F7,E17BF87,E762037,E46FF87,EDE88BF,ED0EAB7,E1E8A37
2470 DATA E7EBBF7,F402007,F7BBEF7,F0BBEB7,FAA82B7,EAABFB7,E8AA007,EFABDF7
2480 DATA E020017,FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF
2490 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E410827,E797BB7,E013BF7,EFBA007,E0A3ED7
2500 DATA EABA2D7,EA8BA97,EAB8297,EA2BEF7,FBEA017,E002FF7,FF7E847,E142BDF
2510 DATA ED5EA07,EC502D7,EF57ED7,E1144D7,EFF57D7,E805417,EBFD777,EBF17F7
2520 DATA E031007,FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF
2530 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,E00000E,EFFDFFE,EF8008E,E0BFEFE,EFBFEFE
2540 DATA EC0701E,EDB76DE,EDB76DF,E8A228F,EAAAAAF,EAAAAAF,EAAAAAF,EAAAAAF
2550 DATA EA2AAAF,EBEA82F,E8AE82F,EFA282F,EDBE82F,EDBE82F,EDBEFEF,E004C0F
2560 DATA FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF
```

★刑事A『犯人を追跡するぞ。静かにな』 刑事B『わかりましたよ』 刑事A『ゴホン』刑事B『先輩，だめじゃないですか』刑事A『すまん。つい咳をしてしまった』(長野県諏訪郡・バーカーサーこと浜　弘光14才)…【影：では私も，ハックション。あら？】



エントリー・コード　MS-④

MSX2/MSX2+用

テト＋フラポなゲーム

カラー・ブロック

湊　和久

内　容

同じ色どうしのブロックがあります。かたっぽを上にのせるとアラ不思議！ブロックは消えてしまいます。

遊戯方法

落ちてくるブロックをカーソル・キーで左右に動かし，ブロックや，床(白い)の上におきます。それと同じ色のブロックを上におくと1×4の範囲が爆発し消しとびます。穴をほることもできます。ブロックが落とせなくなるとゲーム・オーバーです。

特別効力

ある色のブロックが落とされる番になるとBEEP音がして右上にメッセージが表示されます。

●**穴ほりっ**…二つのタイプがあります。

タイプ1…色は白。まんなかまで穴がほれ，まんなかより下に落とすと，その上にあるものが消しとびます。これを床の上におくと穴がほれます(だって床が白ブロックだもん)。

タイプ2…灰色。下まで，イッキにほる。

●**爆発！**…落とすと，そのあたりが消しとんで横穴もほれます。

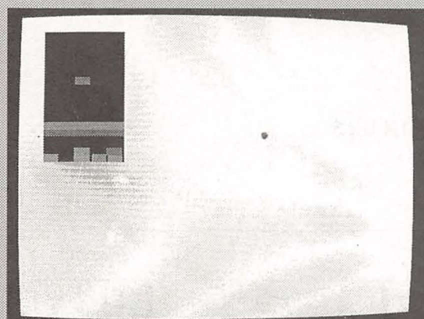
●**シールド**…ブロックの上に大きな横長ブロックが出現し，落ちてくるブロックをガードしてしまう。

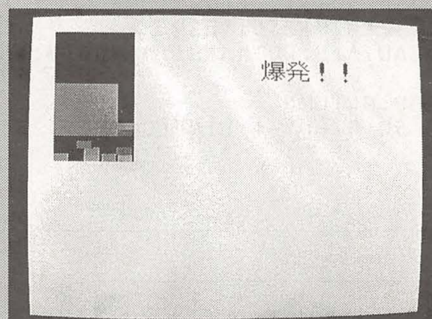
自　慢

おい！2＋ユーザー！2でも漢字は使えるぞ。

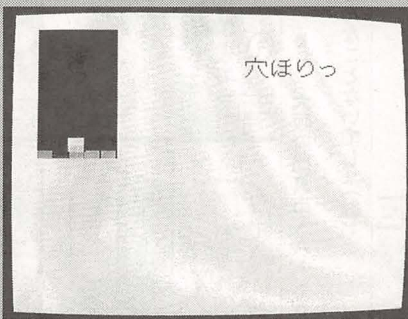
CHECKER FLAG

Dr.D：すまんが編君，これから出かけなきゃならんから，かわりにやっといてくれたまえ。それじゃ！
編：すいませんが影さん，私，別の仕事がありますんで，あとはよろしく。
影：と，言うわけで，編集長。
編集長：私はとてもいそがしい!!　えーと……そうだ！つぐ美君!!
つぐ美：えっ!!　えっ!!　えっ――!!　これ私がやるんですかぁ。えっとぉ，プログラムの10行目ですが，これはプログラムを動かしたときに何らかのエラー，つまりまちがいがあったとき，エラーの表示をするかわりに290行に飛ばしてくれるありがたい命令です。私の好きな命令なのでみんなも使おう。

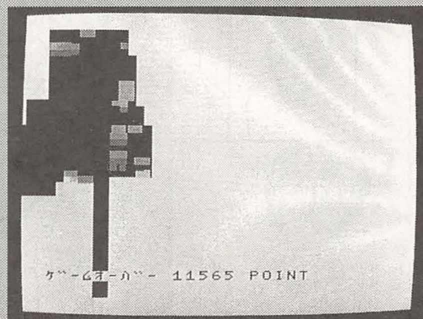

◀《写真1》落ちてくるブロック。同じ色どうしを重ねるとブロックが消えていきます。写真はシールド・ブロックがでてふたができてしまったところ



◀《写真2》爆発ブロックはまわりのブロックをかなり吹き飛ばしてくれる



◀《写真3》穴ほりブロックは2種類。灰色は下まで一気にほれます



◀《写真4》上まで積み重ねると当然ゲーム・オーバー。シールドがいっぱいでるとつらーい

★9月19日，家のディスプレイがぶっこわれた。台風が近づいているときのことだ……(影がのりうつったのだろー)。(兵庫県神戸市・MAX12才)……【影：嵐は，ちっぽけな悲しみをふきとばしてくれるんだ。編：悲しみも悩みもない影さん，なにを。】

```
10 ON ERROR GOTO 290
20 SCREEN 5:CLS:LINE(0,0)-(256,212),15,BF:MAXFILES=2:OPEN"GRP:"AS#1:COLOR 1,15,1
5
30 LINE(20,0)-(20+10*5,0+5*20),1,BF:TIME=0
40 C=INT(RND(1)*14)+2:IF POINT(40,0)<>1 THEN 250
41 IF POINT(40,210)<>15 THEN FOR I=212 TO 120 STEP -1:LINE(0,I)-(256,I),15:NEXT:
L=3
50 IF C=14 THEN GF=INT(RND(-TIME)*3)+1:IF GF=3 THEN C=14 ELSE C=2
51 IF L>0 THEN C=13:L=L-1
60 GOSUB 300
70 X=40:Y=0
80 LINE(X,Y)-(X+9,Y+5),C,BF
90 ST=STICK(0)
100 IF ST=3 THEN IF POINT(X+11,Y+6)=1 THEN GOSUB140:X=X+5
110 IF ST=7 THEN IF POINT(X-2,Y+6)=1 THEN GOSUB 140:X=X-5
120 LINE(X,Y)-(X+10,Y+5),1,BF
130 IF POINT(X,Y+6)=1 AND POINT(X+5,Y+6)=1 THEN Y=Y+5:GOTO 80 ELSE GOSUB150:GOTO
 40
140 LINE(X,Y)-(X+9,Y+5),1,BF:RETURN
150 LINE(X,Y)-(X+9,Y+5),C,BF
160 G=POINT(X,Y+6)
170 F=POINT(X+6,Y+6)
180 IF C=15 THEN GOSUB 280:FOR I=1 TO 20:LINE(X,Y)-(X+9,100),4,BF:LINE(X,Y)-(X+9
,100),1,BF:NEXT
190 IF C=2 THEN GOSUB 280:FOR I=1 TO 30:LINE(X-20,Y-20)-(X+20,Y+20),4,BF:LINE(X-
20,Y-20)-(X+20,Y+20),1,BF:NEXT:SC=SC+2000
200 IF C=14 THEN GOSUB 280:FOR I=1 TO 20:LINE(X,Y)-(X+9,210),4,BF:LINE(X,Y)-(X+9
,210),1,BF:NEXT:SC=SC+3000
210 IF C=13 THEN GOSUB 280:FOR I=2 TO 3:LINE(20,Y-5*I)-(70,Y-5*I-5),I,BF:NEXT
220 IF C=G AND C=F THEN 230 ELSE RETURN
230 BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=1 TO 20:LINE(X,Y)-(X+9,Y+20),4,BF:LINE(X,Y)-(X+9,Y+20),
1,BF:NEXT:SC=SC+200:RETURN
240 RETURN
250 PLAY"V15CDEFG","V15GFEDC","V15CGDFE"
260 MAXFILES=15:OPEN "GRP:"AS#1:PSET(20,190),15:COLOR 1,15:PRINT#1,"ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ";T
IME;"POINT"
270 GOTO 270
280 SETBEEP 1,4:BEEP:BEEP:BEEP:RETURN
290 SCREEN 1:PRINT"ERRORが はっせいしたぞ ぉ!おまえ,ど こかまちが えたろ":FOR I=1 TO 500:NEXT:LIST
300 DATA &H47,&H7A,&H48,&H2F,&H21,&H2A,&H21,&H2A
310 DATA &H37,&H6A,&H24,&H5B,&H24,&H6A,&H24,&H43,
320 DATA &H25,&H37,&H21,&H3C,&H25,&H6B,&H25,&H49
330 IF C=14 OR C=15 THEN RESTORE 310:GOSUB 400:GOTO 370
340 IF C=2 THEN RESTORE 300::GOSUB 400:GOTO 370
350 IF C=13 THEN RESTORE 320:GOSUB 400:GOTO 370
360 LINE(150,20)-(256,50),15,BF:RETURN
370 PUTKANJI(150,20),&H29*256+&H29
380 FOR I=1 TO 4:READ A,B:PUTKANJI,A*256+B:NEXT
390 RETURN
400 SETBEEP 4,4:BEEP:RETURN
1000 FOR YY=212 TO 50 STEP -1:LINE(0,YY)-(256,YY),15:NEXT:RETURN
```



by 大阪市・モグピー

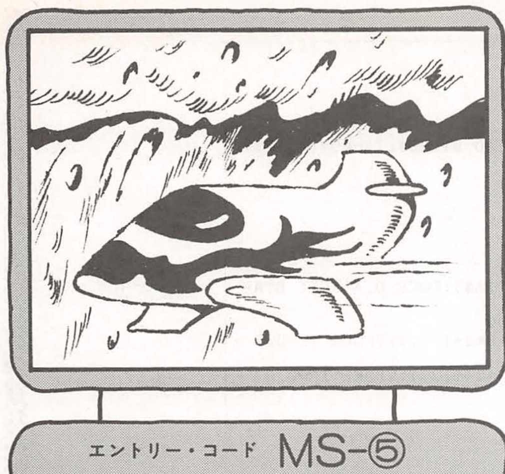
評…そんなことないでしょ(影)



by 大阪府門真市・Arrow

評…編集長の顔がかっこよすぎ(影)

★スーパーファミコンでファイナルファイトがしたぁぁぁぁい!けど金がない……。(北海道札幌市・MADMAX15才)……【影：みたまええ,この青い空,白い雲。金がないなどと言ってる場合ではない。そうだ,力強く生きるんだ。編：と自分に言っています。】



MSX2/MSX2+用

横スクロール洞窟抜けゲーム

MIRROR CAVE（ミラー ケイブ）
「鏡の洞窟」

エントリー・コード MS-⑤

SHIBA

STORY

千年に1回ある，大きなイベントで，1分以内に洞窟を抜けると大金がもらえるというものがあった。

金に目がないあなたは挑戦したのだが……。

見どころ

①スムーズ・スクロール
②1/60秒のスムーズな動き，スピード感

多分，MSXの投稿プログラムでは①はMSX2＋以外では，はじめてではないだろうか。

《第1表》変数表

A＄(n)	……プレイ文用データ
MO＄(n)	…でっかい数字用
I, J	………ループ用
WA	………ウェイト(1〜48ぐらい)
SP	………スピード(1〜9)
TP	………まがりかたの大きさ(1〜255)

内容

自機を動かしてスクロールしてくる洞窟を抜けていきます。壁に当たらないよう，どれだけ進めるかを競うものです。

操作方法は，ジョイスティック（2トリガのもの）を使います。Aボタンでスピードを変えることができます（1〜5段階)。

苦労した点

やっぱり，スムーズ・スクロールさせることでした。BIOSを使うと遅くてやっていられないので，直接VDPとVRAMをアクセスしているのですが，それでもまだ遅いので，プログラムを書きかえたりして，現在のようになりました。画面の上部がスクロールしないのは一見の価値があると思います。

《第2表》メモリマップ

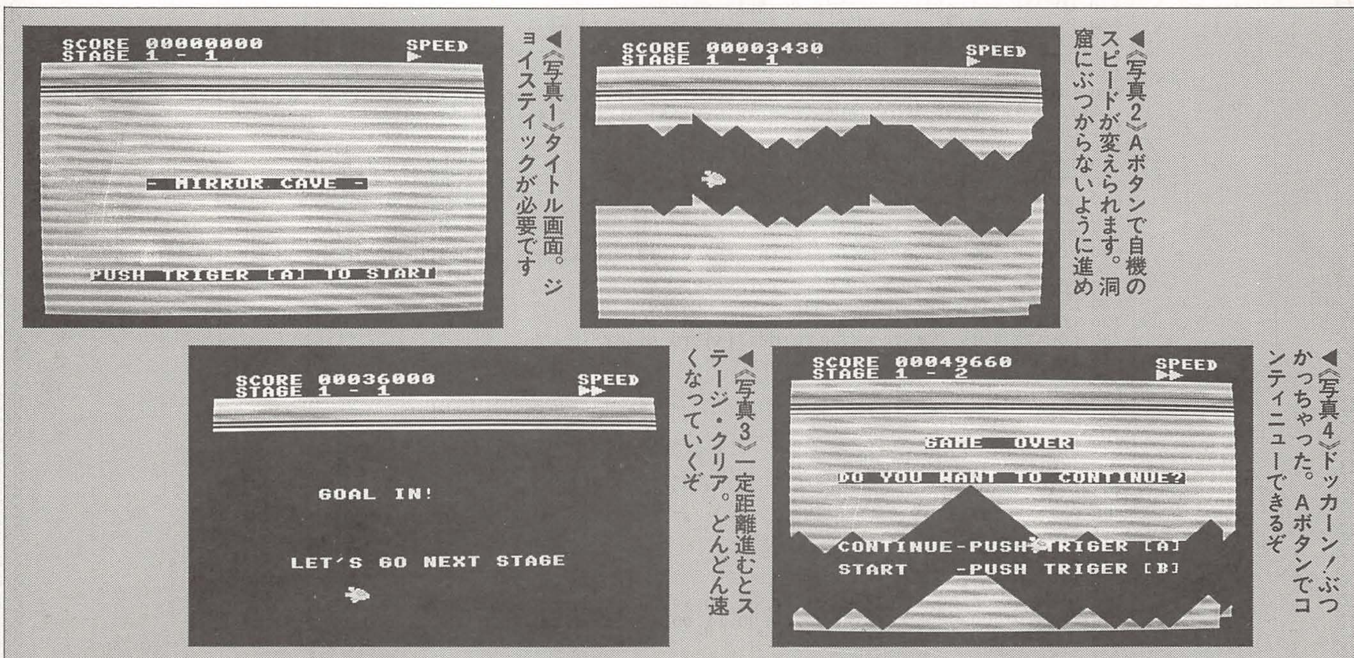
C000h〜C51Fh	………プログラム
D000h〜D2FFh	………仮想VRAMテキスト
D300h〜D3FFh	………仮想VRAMスプライト

注意

機種によって，割り込みがはじまる時間がまちまちなので，自分の機種にあうように，WAIT数を変更してやってください。

[STOP] キーは，ゲーム中には効きません。非常のときは，[SHIFT]＋[CTRL]＋[GRAPH]＋[かな] を押してください。

★ ★



◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックが必要です

◀《写真2》Aボタンで自機のスピードが変えられます。洞窟にぶつからないように進め

◀《写真3》一定距離進むとステージ・クリア。どんどん速くなっていくぞ

◀《写真4》ドッカーン！ぶつかっちゃった。Aボタンでコンティニューできるぞ

★キラリ☆，キラリン，キラリンコ☆☆☆，キラキラリン☆☆☆☆，キラキラリンコ☆☆☆☆☆……。(大分県中津市・ちび太のおでん16才)……【影：♪キラキラひかる♪　つぐ美：お空の星よ♬　影：ピカピカひかる♬　Dr.D：その先は言うなよ！くわっ!!】

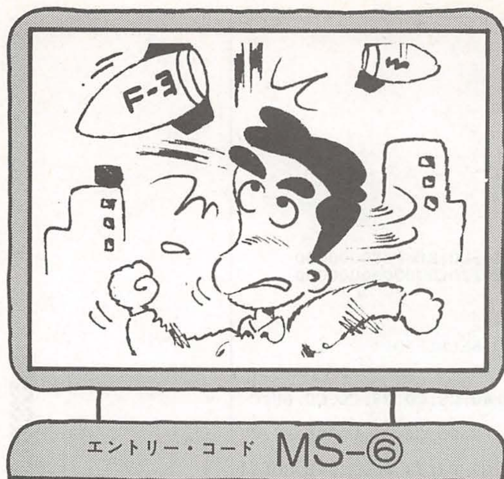
MIRROR CAVEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000,&HBFFF:SCREEN 1,2:DEFINT A-Z
20 INPUT "WAIT";WA:CLS
30 KEY 1,"SCREEN0"+CHR$(13)
40 DIM A$(4),MO$(4)
50 COLOR 15,0,0:WIDTH 32:KEY OFF
60 A$=STRING$(8,29)+CHR$(31):FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 7:READ B$:MO$(I)=MO$(I)+B$+
A$:NEXT J,I
70 FOR I=384 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
80 FOR I=0 TO 3:READ A$(I):NEXT
90 '
100 '    ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ
110 '
120 DEF USR=&H7E:DEF USR1=&HDF00
130 RESTORE 840:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:A=
USR1(0)
140 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):GOTO 200
150 TP=A*8+&H400:READ B$:FOR D=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(B$,D*2+1,2)):VPOKE TP+D,B
160 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
170 TP=TP+&H2000:READB$:FOR D=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(B$,D*2+1,2)):VPOKE TP+D,B
180 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
190 GOTO140
200 '
210 LOCATE 2,0:PRINT "SCORE 00000000"
220 LOCATE 0,2:PRINT STRING$(32,&H84);
230 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(32,&H85);
240 LOCATE 0,4:PRINT STRING$(32,&H86);
250 LOCATE 2,1:PRINT "STAGE 1 - 1"
260 LOCATE 26,0:PRINT "SPEED"
270 LOCATE 26,1:PRINT CHR$(&H88)
280 '
290 FOR I=0 TO 1:B$="":FOR J=0 TO 3:READ A$:FOR N=0 TO 7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID
$(A$,N*2+1,2))):NEXTN,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT
300 SPRITE$(2)=STRING$(32,255)
310 GOSUB 1010:'
320 FOR I=2 TO 31:POKE&HD300+I*4,209:POKE&HD301+I*4,0:POKE&HD302+I*4,1:POKE&HD30
3+I*4,0:NEXT
330 POKE&HFBB0,1:POKE&HD300,120:POKE&HD301,120:POKE&HD302,0:POKE&HD303,15
340 POKE&HD304,120:POKE&HD305,120:POKE&HD306,4:POKE&HD307,5
350 FOR I=5 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,&H87);:NEXT:FOR I=&H1AE0 TO &H1AFF
:VPOKE I,&H87:NEXT
360 '
370 LOCATE 8,12:PRINT "- MIRROR CAVE -":LOCATE 4,20:PRINT "PUSH TRIGER (A) TO ST
ART"
380 IF STRIG(1)=0 THEN 380
390 '
400 DEFUSR=&HC000
410 SP=4:TP=1:POKE&HC091,WA:'WAIT
420 PUT SPRITE 0,(134,120),15,0
430 PUT SPRITE 1,(134,120),5,1
440 FOR I=0 TO 8:POKE &HC0B2+I,0:NEXT:'CLEAR SCORE
450 POKE &HC09F,TP:'KAN
460 POKE &HC0A4,SP:'SCROOL SPEED
470 PLAY "T150S9M8000L2"
480 LOCATE 2,0:PRINT "SCORE 00000000"
490 LOCATE 2,1:PRINT "STAGE";TP;"-";1+(SP-4)/2;
500 LOCATE 26,1:PRINT CHR$(&H88);"   "
510 FOR I=5 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(32);:NEXT:FOR I=&H1AE0 TO &H1AFF:VPOKE
 I,32:NEXT
520 FOR I=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 6,9:PRINT MO$(I):PLAY A$(3-I):FOR J=-1 TO 0:J=PL
AY(0):NEXT:NEXT:LOCATE6,9:PRINT MO$(0):PLAY"M15000"+A$(3)
530 A=USR(0):VDP(19)=0
540 IF PEEK(&HC09B)=1 THEN SOUND7,135:SOUND6,15:PLAY"S9M8000C2":FOR J=0 TO 0:J=P
LAY(0):NEXT:SOUND 7,184:POKE&H1800,120:POKE&H1801,120:PUTSPRITE0,(134,120):PUTSP
RITE1,(134,120):GOTO 620
550 SP=SP+2:IFSP>8 THEN SP=4:TP=TP+1:IF TP=4 THEN 680
560 LOCATE 8,10:PRINT "GOAL IN!"
570 LOCATE 6,16:PRINT "LET'S GO NEXT STAGE"
580 PLAY "t180l16o4s9m8000g-b-o5d-g-b-o6d-g-b-o7d-g1
590 IF PLAY(0) THEN 590
600 GOTO 450
610 '
620 LOCATE 10,7:PRINT "GAME  OVER":LOCATE 4,10:PRINT "DO YOU WANT TO CONTINUE?":
LOCATE 4,16:PRINT "CONTINUE-PUSH TRIGER (A)":LOCATE 4,18:PRINT "START   -PUSH TR
IGER (B)"
630 POKE &HD300,120:POKE &HD301,120
640 IF STRIG(1) THEN 420
650 IF STRIG(3) THEN 330
660 GOTO 640
670 '
680 PUT SPRITE 0,(0,208)
690 FOR I=5 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(32);:NEXT:FOR I=&H1AE0 TO &H1AFF:VPOKE
 I,32:NEXT
700 LOCATE 8,6:PRINT "CONGRATULATIONS!"
710 LOCATE 6,10:PRINT "YOU ARE GREAT PLAYER!"
720 LOCATE 12,15:PRINT "GAME  OVER"
730 LOCATE 4,19:PRINT "PUSH TRIGER (A) TO START";
740 IF STRIG(1)=0 THEN 740
750 GOTO 450
760 '    ｽｳｼﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
770 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        "
780 DATA "   1    ","   1    ","   1    ","   1    ","   1    ","   1    ","
1    ","        "
790 DATA " 22222 "," 2     2","       2"," 2222 "," 2     ",", 2      "," 222
2222","        "
800 DATA " 33333 "," 3     3","       3"," 333 ","       3"," 3     3"," 33
333 ","        "
810 '    PLAY ﾃﾞｰﾀ
820 DATA O3A,O3A,O3A,O4A
830 '    MOKO ﾃﾞｰﾀ
840 DATA 21,00,00,11,00,D0,01,00,08,CD,59,00,21,00,D0,11,00,08
850 DATA 01,00,08,CD,5C,00,21,00,20,3E,F0,01
```


★こんにちは。書くことがないので，さようなら。(千葉県佐倉市・堤　秀行17才)……【影：♬ほたーるのひかぁり，まーどぉのゆうきいい。編：影さん，ちょっと早すぎますよ。今月号ははじまったばかりじゃないですか。影：失礼。♪さよなら三角またきて四角。】

```
,00,18,CD,56,00,C9
860 '     キャラクタ デ゛ータ
870 DATA 0,FFFEFCF8F0E0C080,F0705040405070F0
880 DATA 1,80C0E0F0F8FCFEFF,F0705040405070F0
890 DATA 2,FF7F3F1F0F070301,F0705040405070F0
900 DATA 3,0103070F1F3F7FFF,F0705040405070F0
910 DATA 4,FFFFFFFFFFFFFFFF,F07050405070F0B0
920 DATA 5,FFFFFFFFFFFFFFFF,A09080608090A0B0
930 DATA 6,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000F00000F0F000
940 DATA 7,FFFFFFFFFFFFFFFF,F0705040405070F0
950 DATA 8,C0F0FCFFFCF0C000,F0F0F0F0F0F0F0F0
960 DATA 100
970 '     スプ゜ライト デ゛ータ
980 DATA 00000000383B160D,1C7E1F0F110E0C00,000000000000C020,D018F8F8E0000000
990 DATA 0000000000001902,E381E0000E000000,00000000000000C0,20E0000000000000
1000 '
1010 FOR J=0 TO 40:HL=&HC000+J*32:RET=0:FOR I=0 TO 31
1020 READ A$:B=VAL("&H"+A$):POKE HL+I,B:RET=RET+B
1030 NEXT:READ A:IF A<>RET THEN PRINT "ERROR!IN";1060+J*10:BEEP:END:'
1040 NEXT:RETURN
1050 '     マシンコ゛ デ゛ータ
1060 DATA CD,51,C0,CD,BB,C0,CD,CD,C0,CD,E9,C0,CD,6B,C1,CD,40,C3,CD,23,C2,CD,BB,C
2,CD,09,C3,CD,2A,C4,CD,49, 5413
1070 DATA C4,CD,76,C4,CD,C3,C4,3A,9B,C0,FE,01,C8,3A,9C,C0,FE,00,CA,09,C0,06,FF,C
5,CD,E9,C0,CD,6B,C1,CD,E7, 5263
1080 DATA C4,CD,23,C2,CD,BB,C2,CD,49,C4,CD,76,C4,C1,10,E7,C9,F3,3E,00,32,9B,C0,3
2,9C,C0,32,9E,C0,32,A0,C0, 4752
1090 DATA 32,A1,C0,32,A2,C0,32,A3,C0,32,A7,C0,32,A9,C0,32,AA,C0,21,00,00,22,AB,C
0,32,AD,C0,32,B0,C0,32 B1, 3934
1100 DATA C0,3E,3B,32,9D,C0,3E,01,32,A5,C0,3E,08,32,A8,C0,3E,20,32,AE,C0,3E,06,3
2,AF,C0,C9,00,00,3B,00,01, 2918
1110 DATA 00,00,00,00,08,01,00,01,08,00,00,00,00,00,25,06,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,F3,21,00,D0,3E, 607
1120 DATA 20,06,FF,77,23,77,23,77,23,10,F8,FB,C9,F3,21,9F,FD,3E,C3,77,21,E1,C0,1
1,A0,FD,7D,12,7C,13,12,FB, 3970
1130 DATA C9,F5,3E,01,32,A7,C0,F1,C9,3E,00,32,A7,C0,3A,A7,C0,FE,01,C2,EE,C0,3E,0
0,D3,99,3E,92,D3,99,3E,00, 4187
1140 DATA D3,99,3E,8E,D3,99,21,A0,58,7D,D3,99,7C,D3,99,21,00,D0,23,06,27,7E,D3,9
8,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98, 4048
1150 DATA 23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,9
8,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98, 4192
1160 DATA 23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,10,BE,3
A,AE,C0,47,00,10,FD,3A,A8, 3851
1170 DATA C0,D3,99,3E,92,D3,99,CD,E0,C1,C9,3A,A2,C0,47,3A,A8,C0,80,FE,10,DA,7B,C
1,06,08,90,32,A8,C0,3A,A2, 4572
1180 DATA C0,47,3A,A9,C0,80,FE,08,DA,93,C1,F5,CD,97,C1,F1,06,08,90,32,A9,C0,C9,2
1,01,D0,11,00,D0,01,DF,02, 4128
1190 DATA ED,B0,C9,3A,A2,C0,47,3A,AA,C0,80,FE,08,DA,B8,C1,F5,CD,BC,C1,F1,06,08,9
0,32,AA,C0,C9,3E,00,32,AD, 4630
1200 DATA C0,21,1F,D0,11,20,00,ED,4B,AB,C0,0A,77,03,ED,43,AB,C0,19,3A,AD,C0,3C,3
2,AD,C0,FE,13,C2,C7,C1,C9, 3970
1210 DATA 3E,00,D3,99,3E,8E,D3,99,21,00,5B,7D,D3,99,7C,D3,99,21,00,D3,06,10,7E,D
3,98,23,3A,A8,C0,4F,7E,81, 3637
1220 DATA D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23,3A,A8,C0,4F,7E,81,D3,98,2
3,7E,D3,98,23,7E,D3,98,23, 4168
1230 DATA 10,D4,C9,3A,A5,C0,47,2A,00,D3,3E,01,C5,E5,CD,D5,00,E1,C1,FE,00,CA,94,C
2,FE,01,C2,43,C2,7D,90,6F, 4381
1240 DATA C3,94,C2,FE,02,C2,51,C2,7C,80,67,7D,90,6F,C3,94,C2,FE,03,C2,5C,C2,7C,8
0,67,C3,94,C2,FE,04,C2,6A, 4721
1250 DATA C2,7C,80,67,7D,80,6F,C3,94,C2,FE,05,C2,75,C2,7D,80,6F,C3,94,C2,FE,06,C
2,83,C2,7C,90,67,7D,80,6F, 4629
1260 DATA C3,94,C2,FE,07,C2,8E,C2,7C,90,67,C3,94,C2,7C,90,67,7D,90,6F,7C,FE,08,D
2,9C,C2,80,67,FE,C8,DA,A3, 4999
1270 DATA C2,90,67,7D,FE,24,D2,AB,C2,80,6F,FE,B0,DA,B2,C2,90,6F,22,00,D3,22,04,D
3,C9,00,00,3A,00,D3,B7,06, 4098
1280 DATA 20,90,CB,3F,CB,3F,CB,3F,06,00,80,32,BA,C2,3A,01,D3,CB,3F,CB,3F,CB,3F,0
6,04,80,32,B9,C2,26,20,3A, 3301
1290 DATA BA,C2,5F,16,00,2E,00,06,08,29,30,01,19,10,FA,11,00,D0,19,16,00,3A,B9,C
2,5F,19,7E,32,A1,C0,FE,84, 2682
1300 DATA DA,08,C3,3E,01,32,9B,C0,C9,21,B2,C0,01,06,00,09,06,07,7E,3C,77,FE,0A,C
2,20,C3,3E,00,77,2B,10,F2, 2986
1310 DATA 3E,00,D3,99,3E,8E,D3,99,21,08,58,7D,D3,99,7C,D3,99,21,B2,C0,06,08,0E,3
0,7E,81,D3,98,23,10,F9,C9, 3698
1320 DATA 3A,A2,C0,47,3A,AA,C0,80,FE,08,DA,55,C3,F5,CD,59,C3,F1,06,08,90,32,AA,C
0,C9,2A,AB,C0,7E,47,3A,9F, 4356
1330 DATA C0,4F,3A,B0,C0,3C,32,B0,C0,B9,C2,73,C3,23,3E,00,32,B0,C0,78,22,AB,C0,C
B,07,DA,94,C3,3E,01,32,B1, 3957
1340 DATA C0,3A,AF,C0,3D,FE,FF,C2,91,C3,3E,00,32,B1,C0,3E,00,C3,BE,C3,3A,B1,C0,F
E,00,C2,A9,C3,3E,02,32,B1, 4374
1350 DATA C0,3A,AF,C0,3C,3C,C3,BE,C3,3E,02,32,B1,C0,3A,AF,C0,3C,FE,0C,C2,BE,C3,3
E,01,32,B1,C0,3E,0A,32,AF, 3909
1360 DATA C0,21,1F,D0,11,20,00,06,13,3E,87,77,19,10,FC,21,1F,D0,11,20,00,3A,AF,C
0,FE,00,CA,F1,C3,47,19,10, 2897
1370 DATA FD,3A,B1,C0,FE,00,CA,F1,C3,FE,01,CA,02,C4,C2,16,C4,3E,87,77,19,3E,87,7
7,19,06,07,3E,20,77,19,10, 3588
1380 DATA FC,C9,3E,87,77,19,3E,80,77,19,06,06,3E,20,77,19,10,FC,3E,83,77,C9,3E,8
2,77,19,06,06,3E,20,77,19, 2745
1390 DATA 10,FC,3E,81,77,19,3E,87,77,C9,3A,A4,C0,47,3A,A3,C0,3C,FE,3C,C2,45,C4,3
A,A2,C0,3C,B8,C2,40,C4,3D, 4022
1400 DATA 32,A2,C0,3E,00,32,A3,C0,C9,3E,01,CD,D8,00,FE,FF,CA,57,C4,32,A6,C0,C9,3
A,A6,C0,FE,FF,CA,53,C4,CD, 4770
1410 DATA A4,C4,3E,FF,32,A6,C0,3A,A5,C0,3C,FE,06,C2,72,C4,3E,01,32,A5,C0,C9,CD,F
6,C4,3A,A0,C0,FE,00,C8,3E, 4568
1420 DATA 08,CD,96,00,3D,FE,FF,C2,8F,C4,3E,00,32,A0,C0,5F,3E,08,CD,93,00,3E,00,C
D,96,00,1E,08,83,5F,3E,00, 3190
1430 DATA CD,93,00,C9,F5,D5,1E,00,3E,01,CD,93,00,1E,64,3E,00,CD,93,00,1E,0F,3E,0
8,CD,93,00,3E,01,32,A0,C0, 2932
1440 DATA D1,F1,C9,3A,9E,C0,3C,32,9E,C0,FE,3C,C0,3E,00,32,9E,C0,3A,9D,C0,3D,32,9
D,C0,FE,FF,C0,3E,00,32,9D, 4324
1450 DATA C0,3E,01,32,9C,C0,C9,21,1F,D0,11,20,00,3E,20,06,13,77,19,10,FC,C9,06,0
0,0E,06,3E,20,21,3A,18,C5, 2339
1460 DATA CD,56,00,C1,3A,A5,C0,4F,3E,88,CD,56,00,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,0
0,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00, 3963
```

★8年後，影さんはベーマガにいるのだろうか……つぐ美さんも……。(長野県飯山市・**ケガしてばかりの石コロ男18才**)……【**影：**♬やめろっと言われても，ハア！**つぐ美：**♬いまでっはおそすぎるうっ，ハア！**影&つぐ美：**♬はげしい恋の雨にいいいい。】



エントリー・コード MS-⑥

MSX2+用

爆弾頭うけアクション・ゲーム

たらりらくん物語

BLACK-Hom

●STORY●

たらりらくんは，平和をこよなく愛する生き物です。でも人間たちは，そんな彼の気持ちを考えずに戦争を起こすのでした。

しかし，たらりらくんはあきらめず，恋人のたらりこちゃんと共にガンバルのでした…。

●遊びかた●

タイトル画面でスペース・キーを押して，スタート!! 最初に少しデモがあってから，ゲームがはじまります。カーソル・キーの左右で，画面下のキャラを動かし，右上からゆっくり落ちてくるバクダンをはね返してください。

ただし，バクダンをはね返した場所は地面が赤くなります。そこでバクダンをはね返すと爆発して，ゲーム・オーバーです。もちろん落としてもゲーム・オーバーです。

そして，バクダンを9回はね返すとLEVEL UP(面クリアのこと)。LEVEL 5をクリアすると，エンディングです。

それから，バクダンは，はね返した頭の場所によって，はね返る角度がちがいます(ブロックくずしみたいなもの)。

●PROGRAM●

オールBASICですので，とくに問題はないと思います。このゲームは一応アクション・ゲームですが，地面が赤くなることで，パズル的要素も持っています。

それから，このゲームはMSX2+版ですが，リストも短く，プログラムも簡単ですので，漢字の表示，エンディングなどを改造すればMSX2でもPLAYできるし，それに加えてSCREEN2にして，画面の表示プログラムを少し変えればMSXでも動くと思います(もちろんFM PACがなければ音楽関係も改造してネ!!)。

●あとがき●

こんにちは，BLACK−Homです。今回のゲームは単純ながら，けっこう遊べると思います。それから今回は，オープニングとエンディングに，ちょっとこってしまったので，ゲーム内容のわりに，リストが長くなってしまいました(ところで，1回ミスでゲーム・オーバーは，きつかったかな……?)。

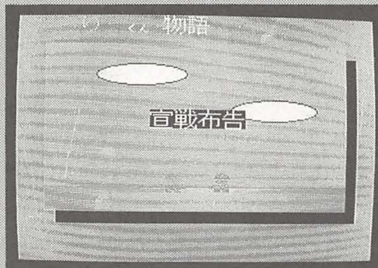
★　★

《第1表》変数表

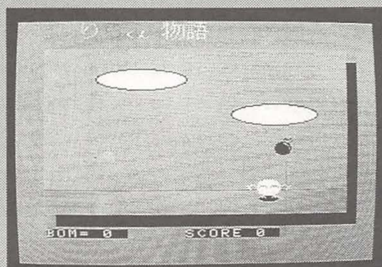
X	バクダンの座標
XB, YB	バクダンの移動
XX, YY	バクダンの数
BM	レベル(面)
LV	スコア
SC	自分の座標
TP	トップのスコア



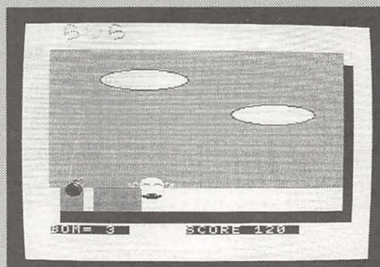
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》人間が遂に戦争を!!さあどうする



◀《写真3》落ちてくるバクダンを9回ヘディングすればクリア。ただしはね返すとその場所は赤くなり……



◀《写真4》そこではバクダンを受けられなくなる。落とすともちろん即ゲーム・オーバー

★11月中旬に発売される「早稲田大学必勝合格弁当」を買えば早稲田大学はもとよりケンブリッジでもハーバードでも入れるって本当ですか? ちなみに講○社から800円前後だそうです。(大阪市・六平太18才)……【影：私もこれで合格しました。Dr.D：だれが?】

たらりらくん物語のプログラム・リスト

```
10 _KANJI:WIDTH32:SCREEN5,2:_MUSIC(0,0,1):DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:GOSUB420
20 LV=1:GOSUB480:SC=0:X=112:XB=216:YB=24:XX=-2:YY=4:GOSUB170
30 '════ メイン ════
40 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>24)-(S=3ANDX<200))*8
50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(X+16*I,136),15,2+I:NEXT:PUTSPRITE3,(X+8,139),1,4
60 XB=XB+XX:YB=YB+YY:PUTSPRITE4,(XB,YB),1,5
70 IFABS(120-XB)>96THENXX=-XX:XB=XB+XX
80 IFYB>136THEN210ELSEIFYB>120THENGOSUB130
90 IFYB<24THENYY=-YY:GOTO40ELSE40
100 '════ サブ ════
110 CLS:FORJ=0TO5:PUTSPRITEJ,(0,219):NEXT:RETURN
120 FORJ=0TO3000:NEXT:RETURN
130 IFABS(X+8-XB)<26THEN140ELSERETURN
140 FORI=10TO22STEP12:IFPOINT(X+I,150)=8THEN210
150 NEXT:XX=(XB-(X+8))/(4-LV/2):YY=-YY:YB=120:SC=SC+10:BM=BM+1:PLAY#2,"@5204C1"
160 LINE(X+8,146)-(X+24,166),8,BF:IFBM=9THENLV=LV+1:IFLV>5THEN240ELSEGOSUB770
170 PSET(25,180),0:PRINT#1,"BOM=";BM:PSET(120,180),0:PRINT#1,"SCORE";SC:RETURN
180 COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:YY=-2-LV*2:BM=0:RETURN
190 PLAY#2,P$(P):P=P+1:IFP>6THENP=0:RETURNELSERETURN
200 '════ ゲームオーバー ════
210 FORI=7TO0STEP-1:FORJ=2TO15:COLOR=(J,I,I,I):NEXTJ,I:GOSUB110
220 COLOR:IFTP<SCTHENTP=SC:GOTO20ELSE20
230 '════ エンディング ════
240 COLOR15,1,1:GOSUB110:GOSUB120:GOSUB180:GOSUB120
250 P=0:FORK=0TO10:FORI=0TO1
260 PUTSPRITE4+I,(X(I)+K*(8*((I=1)*2+1)),133),4+4*I,6+I
270 NEXTI,K:GOSUB120
280 FORK=1TO0STEP-1:FORI=0TO1
290 PUTSPRITE4+I,(113+14*I,133),4+4*I,6+I*K
300 NEXT:GOSUB120:NEXT:PUTSPRITE3,(208,139),1,4
310 FORJ=1TO112:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(200+16*I,136-J),15,2+I:NEXTI,J
320 COLOR15,1,1:GOSUB110:SETPAGE0,2:PAINT(0,0),5
330 FORI=0TO1:COPY(60,24)-(220,140),1TO(30,50),2:NEXT:SETPAGE0,0
340 COPY(0,24)-(255,166),2TO(0,24),0:P=0
350 FORJ=0TO230:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(J+16*I,93),15,2+I:NEXT
360 SETSCROLLJ+25,0,1:_PLAY(0,M):IFM=0THENGOSUB190
370 NEXT:GOSUB110:GOSUB120:COPY(0,24)-(255,166),2TO(0,24),0
380 FORJ=0TO1:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+3*J+1,((92+32*J)+16*I,73),15-6*J,2+I
390 NEXTI,J:PUTSPRITE3,(130,70),11,1:LOCATE10,3:PRINT"お し ま い"
400 PSET(70,167),0:PRINT#1,"See you again...":GOSUB190:GOTO400
410 '════ BGM & キャラ ════
420 PLAY#2,"T250V15":FORI=0TO5:READP$(I):NEXT
430 FORI=0TO7:B$="":FORJ=0TO3:READA$:FORK=1TO16STEP2:C$=MID$(A$,K,2)
440 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXTK,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT
450 B$="":READA$:FORI=1TO16:C$=MID$(A$,I,1):B$=B$+CHR$(VAL("&H"+C$))
460 NEXT:COLORSPRITE$(0)=B$:TP=250:RETURN
470 '════ ガメン ════
480 GOSUB110:SETPAGE0,1:COLOR15,4,4:CLS
490 LOCATE2,0:FORI=1TO8:COLORI+1:PRINTMID$("たらりら",I,1);:NEXT:COLOR15
500 PSET(80,8),0:PRINT#1,"  ":LOCATE13,0:PRINT"物語":LINE(32,35)-(240,177),1,BF
510 LINE(24,24)-(232,145),5,BF:LINE(24,146)-(232,166),3,BF
520 FORI=0TO1:CIRCLE(90+90*I,50+30*I),30,1,,,.3
530 PAINT(90+90*I,50+30*I),15,1:NEXT:SETPAGE0,0
540 '════ タイトル ════
550 COLOR15,1,1:GOSUB110:COLOR=(15,0,0,0):P=0
560 PSET(65,70),0:PRINT#1,"BLACK-Hom PRESENTS"
570 FORI=0TO7:COLOR=(15,I,I,I):FORJ=0TO100:NEXTJ,I
580 FORI=0TO64:PUTSPRITE0,(45,I):NEXT:GOSUB120
590 FORI=7TO0STEP-1:FORJ=2TO15:COLOR=(J,I,I,I):NEXTJ,I:GOSUB120
600 GOSUB110:COLOR:CLS:PSET(80,10),0:PRINT#1,"TOP-SCORE";TP
610 LOCATE8,3:FORI=1TO8:COLORI+1:PRINTMID$("たらりら",I,1);:NEXT
620 COLOR15:PSET(130,55),0:PRINT#1,"  ":LOCATE19,3:PRINT"物語"
630 FORJ=0TO1:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+3*J+1,((90+32*J)+16*I,100),15-6*J,2+I
640 NEXTI,J:PUTSPRITE3,(122,98),11,1
650 PSET(50,180),0:PRINT#1,"[HIT SPACE KEY !!]"
660 _PLAY(0,M):IFM=0THENGOSUB190:GOTO660ELSEIFNOTSTRIG(0)THEN660
670 '════ デモ ════
680 GOSUB110:GOSUB120:GOSUB180:X(0)=24:X(1)=216:GOSUB120:FORK=0TO10
690 FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(X(I)+K*(8*((I=1)*2+1)),133),4+4*I,6+I:NEXT
700 _BGM(0):PLAY#2,"@25V1304ERCR10":NEXT:_BGM(1):PLAY#2,"@25V1503E1"
710 LOCATE12,5:PRINT"宣戦布告":GOSUB120:FORK=10TO0STEP-1
720 FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(X(I)+K*(8*((I=1)*2+1)),133),4+4*I,7-I:NEXTI,K
730 GOSUB110:LOCATE5,2:PRINT"けんかは、やめてぇーっ!!":VDP(1)=227
740 FORI=0TO1:PUTSPRITEI+2,(96+32*I,80),9,2+I:NEXT
750 PUTSPRITE1,(96,76),11,1:GOSUB120
760 GOSUB110:GOSUB120:VDP(1)=226
770 GOSUB180:FORI=0TO5:LOCATE12,5:PRINT"LEVEL";LV:GOSUB180:NEXT:RETURN
780 '════ データ ════
790 DATA@1404E8R8F8E8F8R8E8R8E8R8D8R8D2,D8R8E8D8E8R8D8R8D8R8C8R8C2,F1RFEDE1R1
800 DATAF8R8G8F8G8R8F8R8F8R8E8R8E2,D8R8E8D8E8R8D8R8D8R8C8R8C2,03B1RG+ABA1R1
810 DATA80475F3F3F233D3F,1F67187F7F707FFF,02C4F4F8F88878F8,F0CC30FC7CDCBC7E
820 DATA0000000000000000,0000000000000000,22362A3622000000,0000000000000000
830 DATA00000000CD22050,1000000000000000,0F3F7F7FFFC3BDFF,FFFF7F7F3F0F3854
840 DATAF0FCFEFEFFC3BDFF,FFFFFEFEFCF01C2A,00000000304B040A,0800000000000000
850 DATA0000000000000000,0000000F3F7F3F0F,0000000000000000,000000F0FCFEFCF0
860 DATA000000030F1F1F3F,3F3F3F1F1F0F0300,44B002C43098E8FC,F4F4FCF8F8F0C000
870 DATA030F161B3F000D0D,06081717171B1C1E,80E0D070F800E090,E000747BBBB87078
880 DATA01070B0E1F000709,07002EDEDD1D0E1E,C0F068D8FC00B0B0,6010E8E8E8D83878
890 DATA5555555555444444
900 '═══1990.9══[ TARARIRA KUN MONOGATARI ]══ MSX2+ ══By BLACK-Hom══════
```

MSX2+

★僕は浪人の１年生です。どうしても早稲田大学に入りたいのですが……スランプぎみでして。こういう悩みこそ影さんにお聞きしたくて送りました。どうかよきお言葉を……。(富山市・加藤宏太19才)……【影：早稲田大学必勝合格弁当を読まないこと。】

MZ-1500(MZ-5Z001BASIC)用

キミは魔道師ミューラアを倒せるか？

ミューラア

エントリー・コード　M1-①

FROG

物語

シド＝クレイは今，問題の塔の前にいる。彼が近ごろの天変地異の原因を知ったのは，３か月前だった。――嵐の魔道師ミューラア――その１万年の昔から生きているという魔道師は目前の塔の中にいるのだ。

シドはペンダントを気にしつつ目前の暗黒へ身を投じた。

内容

アクション・ゲームです。自分をカーソル・キーで上下左右に動かして，敵弾をよけつつ，敵本体に体当たりしてください。自分がダメージを受けると赤，敵にダメージを与えると黄にそれぞれ画面が光ります。

敵の体力を０にすると１面クリア。自分の体力が０になるとゲーム・オーバー。全６面です。また，面クリアすると体力が２増えます。

ゲームをする前に

まず，**リスト１**を入力してQDにセーブ。そして**リスト２**を入力して，ファイル・ネーム「MYURAMAIN」でセーブ。起動するときは，**リスト１**をRUNすると，自動的にＱＤから**リスト２**が読みこまれ，実行されます。このとき，星の流れているときに何かキーを押すと，ゲーム・スタートです。

また，**リスト２**の1250行，1260行の中の文字は両サイドの「．」を消して，ひらがなで入力，1100行の「．」はグラフキーを押した後，コントロール・キー＋Ⓔキーを押したときにでる「㊈」というキャラにおきかえてください（くわしくは，BASICマニュアル270ページをごらんください)。

いいわけコーナー

動きが重いのは，開発期間が１週間しかなくて，メインを機械語で組めなかったためです。すべて文化祭と，模試が悪い。でもこっちのほうがベーマガっぽくていいと思います。あと，機械語をちょっと使っているからセーブを忘れないでください。

●参考

「女神転生」X1版・日本テレネット

★

★　★

《第１表》おもな変数表

MX, MY	自分の座標
TX, TY	敵の座標
FX(Ｉ), FY(Ｉ)	敵の弾座標
PL	自分の体力
TL	敵の体力
RU	ラウンド
HX(Ｉ), HY(Ｉ), CU(Ｉ)	敵弾の雑用変数
MU＄(Ｉ)	音楽
CR	主人公のキャラ
PP	チェックする回数

◀《写真１》これがタイトル画面だ。星が横に流れるのがキレイ

◀《写真２》RPG風にゲームの前にストーリーを語るなんてやるじゃん

◀《写真３》イースのボスキャラのオン・パレードみたいでおもしろい

◀《写真４》全６面だというのに，FLOOR２でゲーム・オーバーとはなさけない

★(大阪府藤井寺市・Ｓ20才)……(神奈川県逗子市・大塚　茂19才)……【影：なんだかよくはわからんが，とにかく不安を感じさせるものがこのハガキにはある。君はこの才能をもっとのばすべきであろう。期待しておるゾよ。私もこれで不安なハガキのファン!!】

《リスト1》ミューラアの各種DATAプログラム・リスト

```
10 LIMIT $CEFF:CONSOLE:PAL:CCOLOR,,7,0:C=1:MUSIC STOP:DIM DA$(15),A$(3):CLS3
20 INIT"CRT:I":CURSOR 13,10:PRINT"M Y U . R A":CURSOR 13,16:PRINT"PLEASE WAIT"
30 FOR I=$CF00 TO $CF50 STEP 16:FOR J=0 TO15
40 READ A$:POKEI+J,VAL("$"+A$):B=B+VAL("$"+A$):NEXT:READ C$:C=C+1
50 IF RIGHT$(STR$(B),3)=C$ THEN NEXT:ELSE PRINT 150+C*10;"ギョウニBUG":END
60 FOR I=0TO15:READDA$(I):NEXTI
70 FOR I=1 TO13:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RESTORE 260
80 FORI=14TO61 STEP4:READPP$:FORJ=1TO3:A$(J)=MID$(PP$,16*J-15,16):NEXTJ
90 FORJ=1TO3:FORZ=1TO16STEP2:B$=MID$(A$(J),Z,2):C$=MID$(B$,1,1):D$=MID$(B$,2,1)
100 E$=DA$(VAL("$"+C$)):F$=DA$(VAL("$"+D$)):G$=G$+E$+E$:H$=H$+F$+F$:NEXTZ
110 I$=I$+MID$(G$,1,16):K$=K$+MID$(G$,17,16)
120 L$=L$+MID$(H$,1,16):M$=M$+MID$(H$,17,16):G$="":H$="":NEXTJ
130 FONT$(2,I)=HEXCHR$(I$):FONT$(2,I+1)=HEXCHR$(L$):I$="":L$=""
140 FONT$(2,I+2)=HEXCHR$(K$):FONT$(2,I+3)=HEXCHR$(M$):K$="":M$="":NEXTI
150 CLS:RUN"MYURAMAIN"
160 REM■■■■■■■■ MACINE L ■■■■■■■■■■■■
170 DATA F3,DD,21,CF,D0,FD,21,CF,D8,0E,07,06,1A,D3,E3,DD,333
180 DATA 7E,01,DD,77,00,FD,7E,01,FD,77,00,D3,E1,DD,23,FD,497
190 DATA 23,10,EA,06,26,DD,23,FD,23,10,FA,06,1A,D3,E3,DD,327
200 DATA 7E,00,DD,77,01,FD,7E,00,FD,77,01,D3,E1,DD,2B,FD,499
210 DATA 2B,10,EA,06,2A,DD,23,FD,23,10,FA,0D,C2,0B,CF,FB,326
220 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,527
230 REM■■■■■■■■ SUB DATA ■■■■■■■■■■■■
240 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
250 REM■■■■■■■■ PCG DATA ■■■■■■■■■■■■
260 DATA00808080809F1F033E7F6B6B3E2342340080 8AAA9CBF4303
270 DATA0000808080BC1C183C7E3E2E2C1852640000A0A0A8BC5818
280 DATA00000101013D10003C7E7C7434004E2C00000105153D0E00
290 DATA0001010101F9B8807CFEFEFE7CC4426C0001010101FDC280
300 DATAFDF0669FCFE7F9FC0000000000000000F060068FC7E1F8FC
310 DATABFBFBF00FBFBFB00BF800000FB080000BFBF0000FBFB0000
320 DATAA52442000000008024245A3C3C995A24A424420024000080
330 DATAFDFED6563E3EFE3E810014D4B884C480810014D4B804F42E
340 DATA0024428100244200247EDB9966BD5AE700245A8100244200
350 DATA18BDA518819918660099810081990000 18BDA57EBDDB0000
360 DATA091C63756B572A5140C00800000000000040000000000000
370 DATAA5A52418E7F7FFF73C185AA51A222222BC8066BDBAB6B2B2
380 DATA000000000000000000A5A5A5A5A5A5A50000000000000000
```

《リスト2》ミューラアのメイン・プログラム・リスト

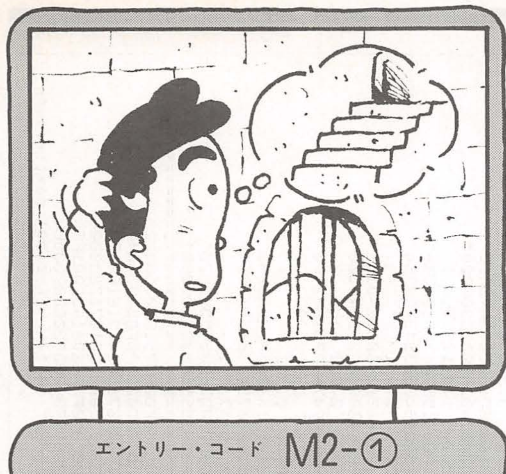
```
10 POKE23666,0:DIM FX(4),FY(4),CU(4),HY(4),HX(4),MU$(5):CLS:PRTY:GOTO900
20 C1=5*-(RU<>6):FPRINT[MX,MY],C1
30 GET A$:MX=MX+(A$="■" AND MX>7)-(A$="■" AND MX<32)
40        MY=MY+(A$="■" AND MY>5)-(A$="■" AND MY<17)
50 CR=-(A$="■")-(A$="■")*2-(A$="■")*3-(A$="■")*4-(A$="")*CR:FPRINT[MX,MY],CR
60 ON RU GOSUB 280,150,110,240,350,320
70 I1=(MX=TX OR MX=TX+1):I2=(MY=TY OR MY=TY+1):GOSUB 760
80 IF I1+I2=-2 THEN GOTO 800:GOTO20:ELSE 20
90 REM■■■■■■■■ TEKI TAMA ■■■■■■■■■■■■
100 REM__________ NO.1 ________←アトデケス!_
110 CURSOR FX(1),FY(1):PRINT[6]"   ■■■!   ";
120 FX(1)=FX(1)+SGN(X1):FY(1)=FY(1)+SGN(Y1):GOSUB 410
130 CURSORFX(1),FY(1):PRINT[6]"●●●■■■!●●●";:GOSUB410:GOSUB470:RETURN
140 REM__________NO.2________________
150 FOR I=1 TO2:IF CU(I)=3 OR CU(I)=8  GOTO 170:ELSE CURSOR FX(I),FY(I)
160 PRINT[2]"●";:CU(I)=CU(I)+1+(CU(I)>10)*11:NEXTI:GOSUB410:GOSUB470:RETURN
170 IF I=2 GOTO 200
180 Z=11-FY(1):ZY=FY(1):C=32*-(CU(1)=8)+241*-(CU(1)=3)
190 FOR J=4 TO15:ZY=ZY+SGN(Z):CURSOR FX(1),ZY:PRINT[2]CHR$(C):NEXTJ:GOTO220
200 Z=19-FX(2):ZX=FX(2):C=32*-(CU(2)=8)+241*-(CU(2)=3)
210 FOR J=7 TO31:ZX=ZX+SGN(Z):CURSOR ZX,FY(2):PRINT[2]CHR$(C):NEXTJ
220 CURSOR FX(I),FY(I):IF CU(I)=8 THEN GOSUB600:GOTO160:ELSE 160
230 REM__________NO.3________________
240 FOR M=1 TO2:CURSOR FX(M),FY(M):PRINT[2]"      ":FX(M)=FX(M)+CU(M)
250 FY(M)=FY(M)+1:GOSUB410:CURSOR FX(M),FY(M):PRINT[3]"●●●●●●":NEXTM:GOSUB470
260 RETURN
270 REM__________NO.4________________
280 FOR I=1 TO4:CURSOR FX(I),FY(I):PRINT"   ■■■!   ";:FX(I)=FX(I)+HX(I)
290 FY(I)=FY(I)+HY(I):CURSOR FX(I),FY(I):PRINT[6]"●●●■■■!●●●";:NEXTI
300 GOSUB410:GOSUB470:RETURN
310 REM__________NO.5________________
320 Y=INT(RND(1)*12)+6:R=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR 7,Y:PRINT[R]"●";:PP=0
330 CURSOR 32,Y:PRINT[R]"●":FORF=1TO2:USR($CF00):GOSUB410:NEXTF:GOSUB470:RETURN
340 REM__________NO.6________________
350 ZX=COS(π*L/180)*3:ZY=SIN(π*L/180)*3:X=ZX+TX:Y=ZY+TY:PP=0:GOSUB380:L=L+1
360 CURSOR X+1,Y+1:PRINT" ":L=L+15:IF L>359 THEN L=0
370 GOSUB410:GOSUB470:RETURN
380 CURSOR TX-2,TY-2:PRINT[2]"●●●●●●":CURSOR TX-2,TY+3:PRINT[2]"●●●●●●"
390 FOR I=1 TO4:CURSOR TX-2,TY-2+I:PRINT[2]"●    ●":NEXT I:RETURN
400 REM■■■■■■■■ CHACK ■■■■■■■■■■■■
410 B=PEEK($D000+MX+MY*40):IF B=71THENPL=PL-1:PAL2:WAIT10:PAL0:GOSUB790
420 IF PL<1 GOTO450:ELSEFOR I=1 TOPP
430 IF (FX(I)<7)+(FX(I)>32)+(FY(I)<5)+(FY(I)>17)=0THENNEXTI:ELSEGOSUB540:NEXTI
440 RETURN
450 CLS2:CURSOR 13,10:PRINT[4]"GAME OVER":MUSIC STOP:WAIT4000:RUN
```

MZ-1500

★最近CHECKER FLAGの数が減ってませんか? Dr.Dが忙しいときは影さんが批評したら? (神奈川県相模原市・BIRDWING16才)……
【Dr.D:うむ。影君なら立派にチェッカーをやりとげてくれるだろう。編:影さん，もしやシークレットDr.D?】

```
460 REM▓▓▓▓▓▓▓ TEKI IDOU ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
470 FPRINT[TX,TY],C1,C1:FPRINT[TX,TY+1],C1,C1:ON RU GOTO500,490,500,500,500,490
480 FPRINT[TX,TY],34+RU*4,35+RU*4:FPRINT[TX,TY+1],36+RU*4,37+RU*4:RETURN
490 TX=TX+HX(1):TY=TY+HY(1):GOSUB 730:GOTO480
500 TC=(TC+1)*-(TC<16):IF TC=2 ELSE480
510 IF RU=5 THEN FOR I=1 TO6:CURSOR TX-2,TY-3+I:PRINT"      ":NEXT I
520 TX=INT(RND(1)*21)+9:TY=INT(RND(1)*8)+7:GOTO480
530 REM▓▓▓▓▓▓ TEKI HATUSEI ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
540 ON RU GOTO 710,600,560,660
550 REM____________NO.1________________
560 X1=MX-TX:Y1=MY-TY:PP=1:X1=X1*-(X1<>1):Y1=Y1*-(Y1<>1)
570 FX(1)=TX:FY(1)=TY:RETURN
580 REM____________NO.2________________
590 FOR I=1 TO2:GOSUB 600:NEXTI:RETURN
600 PRINT" ":IF I=1 THEN FX(1)=INT(RND(1)*26)+7:FY(1)=INT(RND(1)*2)*12+5
610 IF I=2 THEN FY(2)=INT(RND(1)*13)+5:FX(2)=INT(RND(1)*2)*25+7
620 PP=2:CU(I)=0:CURSOR FX(I),FY(I):RETURN
630 REM____________NO.3________________
640 FOR I=1 TO3:GOSUB 660:NEXTI:PP=2:RETURN
650 REM____________NO.3 MAIN___________
660 FX(I)=INT(RND(1)*20)+7:FY(I)=5:CU(I)=(FX(I)>15)*2+1:RETURN
670 REM____________NO.4 SAISHO_________
680 FX(1)=19:FY(1)=5:FX(2)=30:FY(2)=5:FX(3)=9:FY(3)=17:FX(4)=21:FY(4)=10:PP=4
690 HX(1)=1:HY(1)=1:HX(2)=-1:HY(2)=1:HX(3)=2:HY(3)=-1:HX(4)=-1:HY(4)=-1:RETURN
700 REM____________NO.4 MAIN___________
710 IF FY(I)<5 OR FY(I)>17 THENHY(I)=HY(I)*-1
720 IF FX(I)<7 OR FX(I)>32 THENHX(I)=HX(I)*-1:RETURN:ELSERETURN
730 IF TY<7 OR TY>15 THENHY(1)=HY(1)*-1
740 IF TX<9 OR TX>30 THENHX(1)=HX(1)*-1:RETURN:ELSERETURN
750 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ MUSIC ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
760 IF PEEK($37E7)=0 THEN MUSIC MU$(-(RU=6)+1-(RU=0)*3-(RU=7)*4)
770 RETURN
780 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ DAMEGE ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
790 PL=PL-1:PAL 2:WAIT4:PAL:GOSUB810:RETURN
800 TL=TL-1:PAL 6:WAIT4:PAL:GOSUB810:IF TL<1 THEN 840:ELSE 20
810 CURSOR 5,20:PRINT[6]"PLAYER▒▒▒▒▒!";:PRINT[3]"ENEMY▒▒▒";:PRINT[7]TL;" ";
820 CURSOR 13,20:PRINT[7]PL;" ";:RETURN
830 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ CLAR ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
840 MUSIC STOP:NOISE"T603F6E6D6C8":CURSOR TX,TY:PRINT[2]"▒▒▒▒!▒▒"
850 WAIT150:FPRINT[TX,TY],5,5:FPRINT[TX,TY+1],5,5:WAIT150:IF RU=6 THEN1090
860 CURSOR TX,TY:PRINT"  ▒▒!  ":IF PEEK($37E7)=0 THENCLS:FPRINT[MX,4]5,5ELSE860
870 MUSICMU$(3):FOR I=MY TO5STEP-1:FPRINT[MX,I]5:FPRINT[MX,I-1]4:WAIT100:NEXTI
880 FPRINT[MX,4],5:RU=RU+1:CLS3:GOTO990
890 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ SHOKI ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
900 FOR I=1 TO5:READ MU$(I):NEXTI:I$=""
910 FOR I=1 TO15:I$=I$+"0":NEXTI:F$=I$+"8":E$=I$+"0":G$=E$+F$+F$:H$=E$+F$+E$
920 FONT$(2,63)=HEXCHR$(F$+E$+E$):FONT$(2,64)=HEXCHR$(H$):CU=0:CR=1
930 FONT$(2,62)=HEXCHR$(G$):CLS3:POKE $CF04,$D4:POKE $CF08,$DC
940 Y=INT(RND(1)*13)+6:R=INT(RND(1)*3)+1:FPRINT[7,Y],61+R:FPRINT[32,Y],61+R
950 USR($CF00):CU=CU-(CU<200):GOSUB 760
960 IF CU=10 THEN FOR I=1 TO4:READA$:CURSOR 10,2*I+7:PRINT A$:NEXT
970 IF CU=190 THENCLS:FOR I=1 TO4:READA$:CURSOR 10,I+9:PRINT[I+2]A$:NEXT
980 GET A$:IF A$="" THEN940:ELSERU=1:PL=8:CLS3
990 MX=19:MY=15:TX=19:TY=9:TL=30:HY(1)=1:ON RU GOSUB 680,590,560,640,680,680
1000 PL=PL+2:FOR J=1 TO19STEP18:FOR I=5 TO34:FPRINT[I,J]34:NEXTI:NEXTJ
1010 FOR J=5 TO34STEP29:FOR I=1 TO19:FPRINT[J,I]34:NEXTI:NEXTJ
1020 FOR J=3 TO17:FOR I=7 TO32:FPRINT[I,J],5-1*(J<5):NEXTI:NEXTJ
1030 IF RU=6 THEN FOR I=1 TO26:USR($CF00):NEXTI:POKE $CF04,$D0:POKE $CF08,$D8
1040 FOR J=2 TO18STEP16:FOR I=6 TO33:FPRINT[I,J]13:NEXTI:NEXTJ
1050 FOR J=6 TO33STEP27:FOR I=2 TO18:FPRINT[J,I]13:NEXTI:NEXTJ
1060 CURSOR 20,20:PRINT[2]"FLOOR";RU:CURSOR 20,21:PRINT[7]"INTHEVENUSWORLD";
1070 MUSIC STOP:GOSUB 810:IF RU=2 THEN CU(2)=7:GOTO20:ELSE20
1080 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ENDING ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1090 RESTORE1280:RU=7:CLS3:INIT"CRT:G":FOR I=1 TO6:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)
1100 WAIT50:CURSORJ,I*2+5:PRINT".";CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1);".":GOSUB760:NEXTJ
1110 NEXT I:FOR I=1 TO500:GOSUB760:NEXTI:PAL0,0,0,0,0,0,0,7
1120 CIRCLE[2]188,136,60:PAINT[2]188,136,2:CIRCLE[5]140,100,6:PAINT[5]140,100,5
1130 CIRCLE[6]110,110,30:PAINT[6]110,110,6:CIRCLE[1]90,167,50:PAINT[1]90,167,1
1140 CIRCLE[3]240,128,20:PAINT[3]240,128,3:BOX[5]47,39,263,143:PAINT[0]90,167,5
1150  CLS:FORI=1TO30:CURSOR(RND(1)*26)+7,(RND(1)*13)+5:PRINT[INT(RND(1)*7)]".";
1160 :NEXTI:PAL:CURSOR 15,20:PRINT[6]"THE END":PRTY 2
1170 USR($CF00):Y=INT(RND(1)*13)+5:R=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR 31,Y:PRINT[R]"."
1180 GOSUB 760:CURSOR 8,Y:PRINT[R]".":GOTO1170
1190 REM▓▓▓▓▓▓▓▓▓ DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1200 DATA"M1S6T703E6F2E4D2E8F6G2F4E2F8G2F2G2E2F2D2E2C2D2C2D2C2D2C2D2C2D8E2F2G8"
1210 DATA"M035S4T703A4+G4A4+F4A4+E4A4+D4A4+C4G4A4B4A4B604E4D4C403B6+C6B6A6B6E4B4
E4A4E4G4E4#F4F4C4D6E6C8+C8"
1220 DATA "02T6S6M01F2G2A2B4G2A2B2+C4A2B203C2D4E2D2C202B4A6G6A6B6"
1230 DATA"04T7S8M01V15G1R1G1R2G1R2G5F1R1F1R2F1R2F5E1R1E1R2E1R2E5R2D3R3D6R4T6C2R2
C2R2C2F6E4D4C6D4G4A6R1A6G4F4E6D4E4F8R2"
1240 DATA"M001S6T503F4A2B2+#C5B1A1B1A1G4F1G1A6R2F4A2B2#A5A1G1A1G1F4E1G1F6R2"
1250 DATA".ヨゾ゛ラニ キイロクヒカルホシヒトツ.",".      アオクヒカルホシヒトツ.",".      アカクヒカルホシヒトツ."
1260 DATA".      ミッツノホシハヤカ゛テヒトツニナル.","  ▒┐┐ ▒┘ ▒│ ▒┐ ▒┐   ","  ▒││ ─┘ ▒┘ ▒┐ ▒┐ "
1270 DATA"= INTHEVENUSWORLD =","      1990/FROIES"
1280 DATA"スナ゜キ゜!ムョアリィァ!チカスチナク!ムョアリィヒ!サエウーチナ","ハツハラヌ!テチオリロトウレ"
1290 DATA"アアア!ンチスヒ!ウミキリ!21111ｷﾐオ!タリハメサエキリュートクチ","タスト!サハラヌイレセホ゜トハヤハァ!タエダ゜エスチ"
1300 DATA"キ゜ノウミ!カミオチツヒ!マワフ゜ハハナクヌイレ!タロヒ!タエダ゜エスョチレ"
1310 DATA"ンチスハ!ウスト゜イル!ンチスハ!スョス゜゛チツハ!ウスト゜ヤ!イレハチ゜"
```

★ノストラダムスは1999年の7月に世界が滅びると予言してますが……私，7月10日が誕生日なんです。(鳥取市・佐々木　司16才)……
【影：ノストラダムスだか，マゼランだか，マラカスだかしらんが，世界滅亡がこわくて赤いきつね食べられるかー。】



MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

名前のとおりヘンテコリン?パズル

ヘンテコ ヘンテコ MAZE(メイズ)

坂井　重典

エントリー・コード　M2-①

内　容

種別はパズルです。全7面のいたって簡単なものです。

ストーリー

ある日，ヘンテコ君が散歩をしていると，見知らぬ場所に見知らぬ塔が建っていました。中に入ってみると，突然横から壁が‼ギャーたすけてくれー。

遊びかた

ヘンテコ君は見知らぬ塔の中の迷路を通って，つぎの階の入り口である＊まで行ってください。それでクリアできます。障害物として壁が画面内をうろついています。当たるとミスです。迷路には，一方通行もあり，先を考えてプレイしてください。

操作方法

RUNすると，タイトルが表示されます。タイトルではカーソル・キーの左右で面をセレクトできます。スペース・キーでスタートです。ゲーム中ではカーソル・キーで自分の移動，スペース・キーで自爆です。

プログラムのしくみ

プログラムは簡単です。迷路上での自分の動かしかたは，迷路のパーツごとに4ビットを使用して移動可能な方向を示すようにしています。IF文を多用するより簡単なので似たような迷路を作るときはマネしてほしいと思います。

プログラムの具体的な入力方法

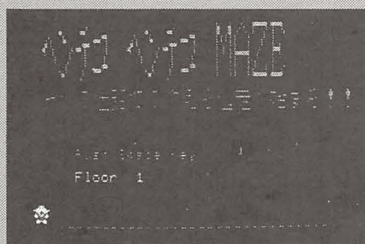
M-25BASICを起動します。プログラム中に漢字を使用していますので，リストをとるときも入力するときもKmode 1を実行してからにしてください。あとは普通に入力すればOKです。

改造のアドバイス

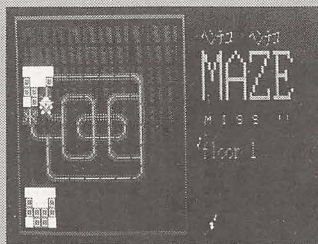
面データが長いので7面しか作っていません。新しい面を追加してもらいたい。また，BGMも，まともなのをつけてほしい。

《第1表》変数表

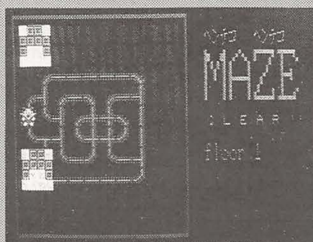
KX( ), KY( )	壁の座標
KW( )	壁の方向
KM( )	壁の当たり判定用
KP$( )	壁のPRINT用文字列
MM( )	面データ
KDL$( )	壁の消去のPRINT用文字列
MPQ$, MPD$	迷路上での自分の移動方向を求める
MPR$	自分のPRINT用文字列
C2	自分表示でのカウンタ
K4	壁表示でのカウンタ
LET	自分の残り数
MPN	面の番号
CX, CY	自分の座標
CQ	自分の方向
CST	ミスと全面クリアのフラグ



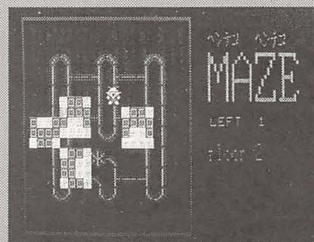
◀《写真1》これがタイトル画面だ。ヘンテコ君は迷路から抜けでることができるか?



◀《写真2》おっといきなりミス。もっとブロックの動きをよく見よう



◀《写真3》よーし。ブロックの動きをよく見て，カッター，クリアだ!



◀《写真4》がーん。まだ2面だというのにもうむずかしくなってきた

★夏休みに1日平均12時間バイトをやって，とうとう286VGを買ったぞ!おかげで微笑みの絶えない毎日，さらにアブない人間に見られている。わはは…FMよさらば。(茨城県土浦市・平井敏一15才)……【影：♪さらばーまーたあう日ーまでー♪編：また逃げるし。】

その他

省けるものは省いたので，何も凝ってません。キャラデータをけちったせいで，面を表示するのが異常に遅くなってしまいました。プログラム作成には７日間かかりました。MZを購入して５年。その間いろいろプログラムを作ったつもりだったのに完成品はこれがはじめてだから，世の中不思議です。

CHECKER FLAG

Dr.D：まあよろしかろ。ややIF文のかたまりが見られないこともないんだがね。

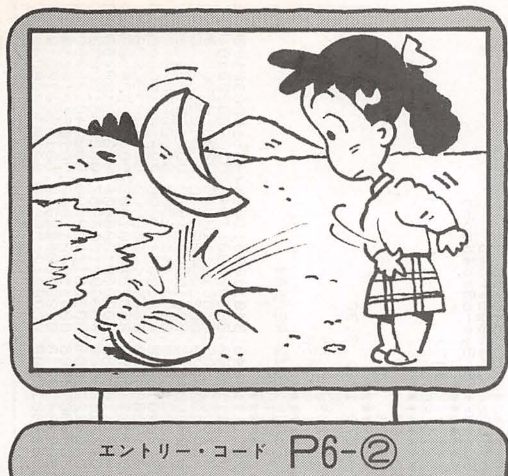
編：迷路のパーツごとに４ビットの情報を持たせているそうですが，ここは単に１～４を各パーツのデータとして持たせて，それを各移動判定ルーチンにとばせば良いじゃありませんか？　１は上で，２は右とか……０～３とすれば２ビットにおさまりますよ。ねえ？

Dr.D：ははは。勉強不足じゃよ，編君。分岐点があるから，４方向に各１ビットは必要なのじゃ。わかる？

ヘンテコヘンテコMAZEのプログラム・リスト

```
10 '           ﾍﾝﾃｺ ﾍﾝﾃｺ MAZE          1990/09/05      by S.S.
20 init "crt2:320,200,16":init "crt1:40,25,0,0":klist 0:cls 3
30 key 0,"":click off:print chr$($4);:def int A-Z:gosub 1100
40 dim KX(24),KY(24),KW(24),KM(4,4),KP$(4),MM(9,9),KDL$(3)
50 restore:for I=0 to 3:read KDL$(I):next:read MPQ$,MPD$:MPD$=hexchr$(MPD$)
60 read MPR$:for I=1 to 4:read KP$(I):next
70 data "","    "," ⇦⇩ ⇦⇩ ⇦⇩ ","110 412 112 141 111"
80 data "0A9653CB7EDFF","209C9D9E9F9596919093928F2A","@A⇦⇦⇩BC"
90 data "DEED⇦⇦⇦⇦⇩EEDD⇦⇦⇦⇦⇩EEDD⇦⇦⇦⇦⇩DEED","DEED⇦⇦⇦⇦⇩DDEE⇦⇦⇦⇦⇩DDEE⇦⇦⇦⇦⇩DEED"
100 data "DEED⇦⇦⇦⇦⇩EEEE⇦⇦⇦⇦⇩EDDE⇦⇦⇦⇦⇩DDDD","DDDD⇦⇦⇦⇦⇩EDDE⇦⇦⇦⇦⇩EEEE⇦⇦⇦⇦⇩DEED"
110 'ﾀｲﾄﾙ ｦ ﾋｮｳｼﾞ      ================================================
120 symbol (10,10),"ﾍﾝﾃｺ ﾍﾝﾃｺ MAZE",2,3,5,0,,1:kmode 1:key 0,""
130 symbol (10,60),"ナゾの迷路での燃える逃走が始まる！！",1,1,5,0,,1
140 if CST=2 then symbol (10,80),"全面クリアおめでとう！！",1,1,2,0,,1
150 if CST=2 then locate 2,17:cflash 1:print [5] "ﾔｯﾀﾈ!!";:cflash 0
160 locate 0,20:print [2] string$(39,"‾");
170 locate 0,18:cgen 1:print MPR$;:cgen 0
180 locate 5,13:print [2] "Push Space Key !!"
190 locate 5,15:print [1] "Floor ";MPN+1;"  ";
200 A$=inkey$:if A$=" " then 230
210 MPN=MPN+(MPN>0 and A$="⇦")-(MPN<6 and A$="⇨"):goto 190
220 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ         ================================================
230 gosub 420:LFT=2
240 C2=-1:K4=-1:CQ=0:cls:gosub 850:gosub 510:gosub 670:key 0,""
250 locate 24,10:print [2] "R E A D Y ? ":if inkey$="" then 250
260 locate 24,10:print [2] "LEFT ";LFT;"    "
270 on play gosub 390:play on:play "":repeat on ,4
280 gosub 510:if CST<>0 then play off:play init
290 if CST=1 then
300   sound 7,7:sound 13,0:sound 12,50:sound 6,63:sound 8,16:key 0,""
310   locate 24,10:print [2] "M I S S  !!":if LFT=0 then pause 10:goto 330
320   if inkey$="" then 320 else if LFT>0 then LFT=LFT-1:goto 240
330   locate 24,10:print [2] "G A M E  O V E R":pause 10:run
340 else if CST=2 then
350   locate 24,10:print [2] "C L E A R !!"
360   pause 10:if MPN=6 then cls 3:goto 20 else MPN=MPN+1:goto 230
370 end if
380 gosub 670:goto 280
390 'ﾐｭｰｼﾞｯｸ          ================================================
400 play "@0q4t120o518rgrarbra","@0q4t120o518frerfrer":return
410 'ﾒﾝ ｦ ﾋｮｳｼﾞ       ================================================
420 gosub 850:cls 3:kmode 0:color ,,,,1:locate 13,10:print [2] "Floor ";MPN+1
430 symbol (190,10),"ﾍﾝﾃｺ  ﾍﾝﾃｺ",1,1,5,0,,1:symbol (190,26),"MAZE",3,3,5,0,,1
440 symbol (190,100),"floor"+str$(MPN+1),1,1,5,0,,1
450 line (0,0)-(173,173),1,BF:line (3,3)-(170,170),0,BF
460 for I=0 to 9:for J=0 to 9:A$=mid$(MPD$,MM(J,I)+1,1)
470 line (J*16+9,I*16+9)-(J*16+21,I*16+21),,BF,hexchr$("AA0000055000000")
480 for K=0 to 9:O=((K mod 3)-1)*2:P=((K¥3)-1)*2:Q=1:if K=9 then O=0:P=0:Q=5
490 symbol (J*16+8+O,I*16+8+P),A$,2,1,Q,,,1:next K,J,I:cls:color ,,,,0:return
500 'ｼﾞﾌﾞﾝ ｦ ﾋｮｳｼﾞ     ================================================
510 O=CX:P=CY:Q=CQ:CST=0
520 A=sum(A,0,3,asc(scrn$(A mod 2+1+O,A¥2+1+P,1))):if A>=$44*4 then CST=1
530 if C2=0 then A$=inkey$:Q=0:if A$<>"" then Q=instr("⇧⇨⇩⇦",A$)
540 if A$=" " then CST=1
550 if C2=0 and Q<>0 then
560  if (val("$"+mid$(MPQ$,MM(O¥2,P¥2)+1,1)) and 2^(Q-1))=0 then Q=0
570 end if
580 if Q<>0 then locate O+1,P+1:print "  ⇦⇩⇩  ";
590 if C2<>-1 then T=(Q=1)-(Q=2):U=(Q=3)-(Q=4):O=O+T:P=P+U
600 if O/19=>1 or O<0 or P/19=>1 or P<0 then O=CX:P=CY:Q=0
610 if C2=0 and MM((O+T)¥2,(P+U)¥2)=0 then O=CX:P=CY:Q=0
620 if Q=0 and MM(O¥2,P¥2)=$C then CST=2
630 locate O+1,P+1:cgen 1:print "@A⇦⇦⇩BC";:cgen 0
640 CX=O:CY=P:CQ=Q:C2=C2+1:if C2=2 then C2=0
650 return
660 'ｶﾍﾞ ｦ ﾋｮｳｼﾞ       ================================================
670 if K4=-1 or K4=3 then erase KM:dim KM(4,4)
680 for I=0 to KC:O=KX(I):P=KY(I):Q=KW(I):R=O¥4:S=P¥4
690 if C2=0 then
700   A$=mid$(KDL$(3),Q*4+1,3):locate O+val(mid$(A$,1,1)),P+val(mid$(A$,2,1))
710   print KDL$(val(mid$(A$,3,1)));
720 end if
730 if K4=0 and Q<>0 then
740   if R=4*(Q-1) then Q=1-(Q=1):goto 780
750   if S=4*(Q-3) then Q=3-(Q=3):goto 780
760   if Q=<2 then if KM(R-1-2*(Q=2),S)<>0 then Q=1-(Q=1)
770   if Q=>3 then if KM(R,S-1-2*(Q=4))<>0 then Q=3-(Q=3)
780 end if
790 if K4<>-1 and C2<>1 then O=O+(Q=1)-(Q=2):P=P+(Q=3)-(Q=4)
800 if K4=-1 or K4=3 then KM(O¥4,P¥4)=I+1
810 locate O+1,P+1:cgen 1:print [1] KP$(Q);:cgen 0
820 KX(I)=O:KY(I)=P:KW(I)=Q:next:if C2=0 then K4=K4+1:if K4=4 then K4=0
830 return
840 'ﾒﾝ ｦ ﾛｰﾄﾞ         ================================================
850 restore 890:for K=0 to MPN:read CX,CY:CX=CX*2:CY=CY*2
860 read KC:for I=0 to KC:read O,P,KW(I):KX(I)=O*4:KY(I)=P*4:next
870 read A$,B$:next K:for I=0 to 9:for J=0 to 9
880 MM(J,I)=val("$"+mid$(A$+B$,I*10+J+1,1)):next J,I:return
890 data 05,05,   1,  0,1,3,  0,2,4
900 data "0000000000000000000001555552001A15215A00C3A1BB2600"
910 data "37A3BB46000635435A0003555554000000000000000000000"
920 data 01,03,   3,  1,0,4,  0,4,3,  3,0,4,  3,3,1
930 data "000000000001201201200695A95A6006606606600695A95A60"
940 data "06603406600661C206600663295A6003403403400000000000"
950 data 00,00,   4,  1,0,2,  2,1,1,  2,2,2,  1,3,1,  3,4,2
960 data "12063575543A0955B5550606158552lA0661552663SA632066"
970 data "60063060949554l545A061014015A0632C1540323543400354"
980 data 04,00,   3,  2,2,4,  1,1,1,  3,3,2,  1,4,1
990 data "00001200001555A955526015A95206606066060660609A0606"
1000 data "60606606066035A954063555A9555400014600000003C40000"
1010 data 04,04,   3,  2,3,4,  0,1,2,  4,3,1,  2,0,2
1020 data "0155C5552009152152A009126612A00913A942A009318824A0"
1030 data "09137742A00931A924A009346634A003884388400000000000"
1040 data 04,02,   3,  2,3,4,  0,0,4,  4,0,4,  0,2,1
1050 data "15552015526242 3C41269114152666 61A121469436129A0652"
1060 data "18669A2626614643646663261240666126667546384343355 4"
1070 data 04,03,   3,  0,3,3,  4,1,4,  2,3,1,  2,0,1
1080 data "01200001200632001460060321406006003400600555555520"
1090 data "0000001540000155400001540000000355555555C0000000000"
1100 restore 1100       '================================================
1110 data 0040,00000000FF3E0C00380F071F0001333F0003051F00000022
1120 data 0041,00000000FF7C30001CF0E0F80080CCFC00C0A0F800000044
1130 data 0042,00000000000000007F3F070F1F1C000071300081E1C0000
1140 data 0043,0000000000000000FEFCE0F0F83800008E0C001078380000
1150 data 0044,FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFA5ED81A5ED81FF
1160 data 0045,007E424242427E00FF81BDBDBDBD81FF0000000000000000
1170 for I=1 to 6 :read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next:return
```


★100号の表紙のDr.Dは，何やってんだろーねー？かっこいいじゃん。（兵庫県川西市・吉山つくも15才）……【Dr.D：さんはい。一同：♪おめーでーとうー100号だぁーこーれからもーよーろーしーくぅ――♬つぐ美：というわけで100号記念の歌の指揮をとってます。】



エントリー・コード P6-②

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

真珠貝の眠りをさまし，願いをかなえよう！

海辺(うみべ)の物語(ものがたり)

藤石　達也

STORY

夏も終わりに近いとある海辺でのことです。若い娘が悲しそうに，海を見つめてたたずんでいました。

「どうなさったね？娘さん」

通りかかった漁師らしい白髪の老人が，優しい微笑をうかべて娘に尋(たず)ねました。

「そうかね，恋わずらいか。片想いというやつだね。」

すこし沈黙した後，老人はこう言いました。

「岬の向こうに"願いの浜辺"と呼ばれとる浜辺がある。月夜の晩，そこに打ちあげられた五つの真珠貝の眠りをさました者は，その願いがかなえられると聞くがのう。まあ古い言い伝えじゃがなあ。」

ふと気付くと，そこには老人の姿はなく，知らず知らず娘の足は老人の言った浜辺のほうへと向かうのでした。

HOW TO PLAY

主人公はカーソル・キーで移動。月のブロックと閉じた貝をぶつけてください。貝が開きます。すべての貝が開くとステージ・クリアです。

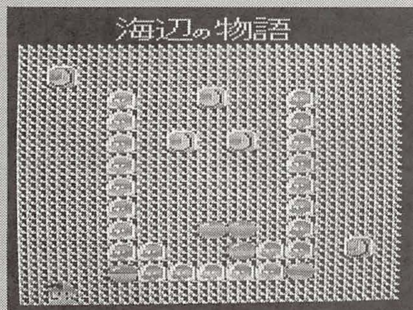
月のブロックと閉じた貝は一度押すと何かにぶつかるまで止まりません。ただし，画面の端までいくと反対側から現れます。また月ブロック同士がぶつかった場合，ぶつかられたブロックはその勢いで動きだします。また一度開いた貝は動かせません。

PROGRAM

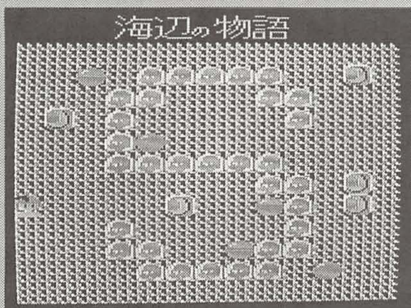
リスト1はキャラクター表示プログラム，**リスト2**がメイン・プログラムです。**リスト1**を実行したら，**リスト2**をロードして実行してください。

《第1表》変数表

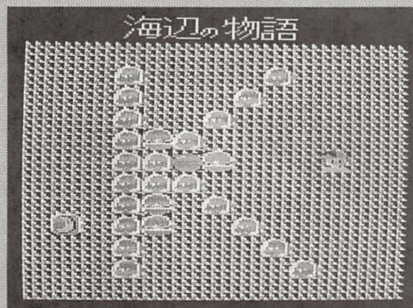
RO$( )	ラウンド・データ
M(,)	画面データ
RD	総ラウンド数
R	ラウンド数
X, Y	主人公のX, Y座標
PX, PY	貝のX, Y座標
BX, BY	ブロックのX, Y座標



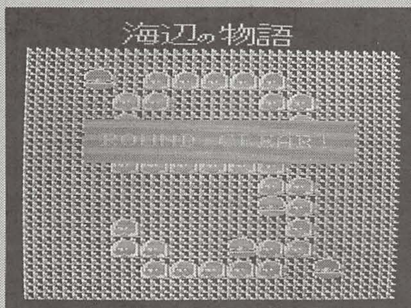
▲《写真1》月夜の晩の浜辺はとってもきれいだこと



▲《写真2》真珠貝の眠りをさますためには月のブロックをぶつけよう



▲《写真3》真珠貝は一度開くともう動かないので注意しよう



▲《写真4》やっとクリアだ。これで願いが一つかなうラッキー

CHECKER FLAG

Dr.D：うっとりするようなストーリーはよろしいが，ゲームのほうははっきり言って過去の焼きなおし作品にとどまっていて，ぞっとしない。しかるに今月採用されておる理由は？編君。

編：もう，言いにくいことは私に言わせるんだから。それはその……P6にアイデアいっぱいのゲームがこないからであって……。えーい，P6ユーザーのみなさん。ほんと　ドウシタノ？！

影：こうなりゃキラリ☆としたアイデアの作品なら何でも載せるぜ！

★電波新聞社の開発部のみなさん！PC-9801の存在を忘れていませんか？X68000ばかりひいきにしないでください。(宮城県角田市・大川　剛16才)……【影：K村サン！編：K村サン！つぐ美：K村サン！Dr.D：K村クン！編集長：K村クン！K村：なにわさん！】

《リスト1》海辺の物語のキャラクター表示プログラム・リスト

```
10 REM  ---- データ セット ---------------
20 M$="Error in":CLS:PRINT"Wait a minute,please"
30 RESTORE:AD=&HED00:FORJ=0TO6:SU=0
40 FORI=0TO10:READA$:A=VAL("&h"+A$)
50 POKEAD+J*11+I,A:SU=SU+A:NEXT:READB$
60 IFSU<>VAL("&h"+B$)THENPRINTM$;J*10+130:END
70 NEXT:AD=&HEE00:FORJ=0TO48:SU=0
80 FORI=0TO10:READA$:A=VAL("&h"+A$)
90 POKEAD+J*11+I,A:SU=SU+A:NEXT:READB$
100 IFSU<>VAL("&h"+B$)THENPRINTM$;J*10+210:END
110 NEXT:POKE&HFAEB,&H0A:POKE&HFAEC,&HED:END
120 REM ---- マシンゴ データ ------------
130 DATAE5,21,28,00,19,54,5D,E1,18,15,26,32C
140 DATA5A,1E,01,44,16,00,62,6A,19,10,FD,2C5
150 DATA01,00,EE,09,CD,41,07,06,0F,DD,21,320
160 DATA00,00,DD,19,FD,21,00,20,FD,19,7E,3C8
170 DATADD,77,00,23,7E,FD,77,00,23,7E,DD,4E7
180 DATA77,01,23,7E,FD,77,01,23,7E,DD,77,483
190 DATA02,23,7E,FD,77,02,23,10,B5,C9,00,3CA
200 REM ---- キャラクタ データ ------------
210 DATA40,40,40,40,40,40,50,50,50,50,50,310
220 DATA50,50,A0,50,A0,50,A0,54,A4,54,A4,510
230 DATA54,A4,55,A5,55,A5,55,A5,40,40,40,4A6
240 DATA40,40,40,50,50,50,50,50,50,50,A0,390
250 DATA50,A0,50,A0,54,A4,54,A4,54,A4,55,51D
260 DATAA5,55,A5,55,A5,40,40,40,40,40,40,419
270 DATA50,50,50,50,50,50,50,A0,50,A0,50,410
280 DATAA0,54,A4,54,A4,54,A4,55,A5,55,A5,57C
290 DATA55,A5,40,40,40,40,40,40,50,50,50,36A
300 DATA50,50,50,53,A3,F5,F5,50,A0,5D,AF,5CC
310 DATA00,FF,50,58,74,BF,00,FF,14,FE,34,51F
320 DATABF,00,FF,05,FE,D4,7F,00,FF,05,FE,616
330 DATAD0,FF,00,FF,05,FE,D3,FF,CC,FF,05,773
340 DATAFE,D0,FF,C0,FF,05,FE,40,7F,00,FF,74D
350 DATA0D,FE,40,7F,00,FF,0D,FE,50,5F,10,493
360 DATAEF,F5,F6,55,95,55,A9,54,58,55,AA,66D
370 DATA55,AA,55,A5,40,40,40,40,40,40,50,3C9
380 DATA50,50,50,50,50,50,A0,55,AA,00,00,37F
390 DATA55,AA,55,AA,54,A4,57,AB,D5,EA,55,60C
400 DATAA9,1D,2E,55,AA,54,A8,55,AA,55,AA,4ED
410 DATA55,AA,55,AA,55,AA,55,AA,00,FF,00,4FB
420 DATAFF,00,FF,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA,5FA
430 DATA55,AA,55,AA,15,2A,55,AA,54,A8,15,44D
440 DATA2A,55,AA,54,A8,45,8A,55,AA,50,A0,4E3
450 DATA51,A2,55,AA,45,85,C0,40,FF,FF,00,5BA
460 DATA00,0F,0F,55,00,F0,F0,75,B0,55,00,3CD
470 DATA5C;0C,75,B0,55,00,5C,0C,D5,C0,55,434
480 DATA00,57,03,D5,C0,55,00,57,03,D5,C0,433
490 DATA55,00,57,03,D5,C0,79,3C,57,03,3D,390
500 DATA3C,FA,FF,7C,3C,51,A2,69,3C,43,81,549
510 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,D5,EA,55,AA,55,90D
520 DATAAA,D5,EA,55,AA,55,AA,35,3A,55,AA,5D5
530 DATA54,A8,53,A3,55,AA,40,80,4F,4F,FF,54E
540 DATA55,F0,50,7D,7E,55,AA,54,A4,F5,FA,676
550 DATAA8,FC,55,A9,D5,6A,6A,BF,15,29,D5,61D
560 DATA6A,5A,AF,15,29,D5,6A,5A,AF,85,E9,567
570 DATAD5,6A,5A,AF,85,C9,D5,6A,5A,AF,85,663
580 DATAC9,D5,6A,5A,AF,85,C9,D5,6A,6A,BF,6C7
590 DATA85,C9,EA,7F,AA,FF,85,C9,CA,4F,AA,771
600 DATAFF,15,29,52,A3,A8,FC,55,A9,14,28,510
610 DATA01,02,54,A8,05,0A,55,AA,50,A0,E8,3E5
620 DATA68,80,BF,C0,40,AA,AA,A0,AF,30,D0,64A
630 DATAA2,AE,A0,AF,00,F0,40,BD,A0,AF,00,5DB
640 DATAFC,40,BF,00,FF,03,FD,0A,FF,AA,FF,6AC
650 DATAA0,FF,0A,FF,28,3C,A0,FF,0A,FF,28,5DC
660 DATA3C,A0,FF,5E,A7,AA,FF,9C,E4,5F,AD,715
670 DATAAA,FF,5F,A5,C0,40,E8,7C,C0,40,FF,710
680 DATA50,FF,00,F0,00,7F,80,FF,00,FC,00,539
690 DATAFF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,5FA
```

《リスト2》海辺の物語のメイン・プログラム・リスト

```
10 DIM RO$(5,12),M(12,12)
20 CD=&HED0D:RD=5:R=1
30 CONSOLE0,20,0,0:GOSUB740
40 REM ***** make screen ********
50 SCREEN3,2,2:COLOR16,1:CLS
60 KANJI(77,0),15,95,888"の"873,287
70 SOUND7,170:SOUND9,16:SOUND12,80:SOUND13,14
80 FORW=1TO12:FORV=0TO12
90 CH=VAL(MID$(RO$(R,W),V+1,1))
100 GOSUB660:NEXTV:NEXTW
110 SOUND7,120:X=1:Y=12:N=0
120 PLAY"s8m5000l16t200","s8m5000l16t200"
130 REM ****** main *************
140 CH=5:V=X:W=Y:GOSUB660
150 IFSTRIG(0)THEN690
160 S=STICK(0):IFS=0THEN150
170 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5)
180 XX=X+DX:YY=Y+DY:GOSUB630
190 ONM(XX,YY)+1GOTO200,150,230,150,310
200 CH=0:V=X:W=Y:GOSUB660
210 X=XX:Y=YY:GOTO140
220 REM ***** pearl move ********
230 PX=XX:PY=YY:XX=XX+DX:YY=YY+DY:GOSUB630
240 ONM(XX,YY)+1GOTO250,150,150,150,390,150
250 CH=2:V=PX:W=PY:GOSUB660:PLAY"o4f","o4f"
260 XX=PX+DX:YY=PY+DY:GOSUB630
270 ONM(XX,YY)+1GOTO280,150,150,150,390,150
280 CH=0:V=PX:W=PY:GOSUB660
290 PX=XX:PY=YY:GOTO250
300 REM ***** block move ********
310 BX=XX:BY=YY:XX=XX+DX:YY=YY+DY:GOSUB630
320 ONM(XX,YY)+1GOTO330,150,400,150,150,150
330 CH=4:V=BX:W=BY:GOSUB660:PLAY"o5d","o5d"
340 XX=BX+DX:YY=BY+DY:GOSUB630
350 ONM(XX,YY)+1GOTO360,150,400,150,370,150
360 CH=0:V=BX:W=BY:GOSUB660
370 BX=XX:BY=YY:GOTO330
380 REM ***** pearl open !  *****
390 V=PX:W=PY:GOTO410
400 V=BX:W=BY
410 CH=0:GOSUB660:CH=3:V=XX:W=YY:GOSUB660
420 FORI=0TO1:COLOR,,2-I:PLAY"o5cdef","o5fgab"
430 NEXT:N=N+1:IFN<5THEN140
440 REM ***** round clear! ******
450 COLOR15:LINE(50,70)-(270,100),2,BF
460 LOCATE4,8:PRINT"ROUND CLEAR!"
470 PLAY"f+gagf+ef+edgf+ef+","def+edo3bb-o4c+agggd"
480 FORI=0TO1500:NEXT:R=R+1:IFR<=RDTHEN50
490 REM ***** ending ***********
500 LINE(0,70)-(319,120),10,BF
510 FORI=13TO5STEP-2:LOCATE2,8
520 COLORRND(1)*6+11:PRINT"CONGRATULATION!":PRINT
530 COLORRND(1)*6+3:PRINT"Dream will come true"
540 RESTORE560:FORJ=0TO2:READM$,N$
550 PLAY"v=i;"+M$,"v=i-1;"+N$:NEXTJ,I:END
560 DATAt88l4o4g2o5rdcro4br2g2o5ro4br2
570 DATAt88l4o4c2c8o3b8ao4eo3efo4c8a8g8f8e2co3fo4c8a8g8f8
580 DATAg2rdr2g+abo5cr2ger8d8
590 DATAo3e2o4co3bo4fao3ef+g+ao4eao3go4b-c8
600 DATAco4aao5ge3d8cego6co5b3a8o5bar8g8aro4b
610 DATAo3fo4ffc-d3r8o3ao5co4gf+f3r8ee-o3ao4dao3g
620 REM ***** hanyou sub ********
630 YY=-YY*(YY<=12)-(YY<1)*12-(YY>12)
640 XX=-XX*(XX<=12)-(XX<0)*13:RETURN
650 REM ***** print chr *********
660 POKECD,CH:AD=V*3+W*600+160
670 A=USR(AD):M(V,W)=CH:RETURN
680 REM ***** give up ***********
690 COLOR8,,2:LINE(50,70)-(270,100),3,BF
700 LOCATE6,8:PRINT"Give up!"
710 PLAY"t100o4ef+gf+e","t100o3egdgc"
720 FORI=0TO1500:NEXT:COLOR,,1:GOTO50
730 REM ***** round set *********
740 RESTORE770:FORI=1TORD:FORJ=1TO12:READA$
750 RO$(I,J)=A$:NEXTJ:NEXTI:RETURN
760 REM **** round data *********
770 DATA 0000000000000,0020111110040,0401100011000,0001000001000
780 DATA 0001200000000,0401111110000,0000000011040,0200000001040
790 DATA 0001000001000,0001100211000,0000111110200,0000000000000
800 DATA 0000000000000,0400000000000,0001004001000,0001000001000
810 DATA 0001040401000,0001000001000,0001000001000,0001000001000
820 DATA 0001002201000,0001100211040,0002111112000,0000000000000
830 DATA 0000000000000,0001204010000,0001000100000,0001001000000
840 DATA 0001210000000,0001122004000,0001110000000,0001201000000
850 DATA 0401000100000,0001400010000,0001000401000,0000000000000
860 DATA 0000002000000,0040011100000,0000001000000,0000001004000
870 DATA 0000001000000,0000001000400,0000001000000,0000001000000
880 DATA 0000001000000,0004001220000,0000011120000,0000402000000
890 DATA 0000000000000,0000400000000,0001104011000,0010010100100
900 DATA 0100004020010,0100000400010,0100000000010,0010020200100
910 DATA 0021000001000,0000100010000,0000012100000,0000400000000
```

評…つぐ美ちゃんの顔がでかい（影）

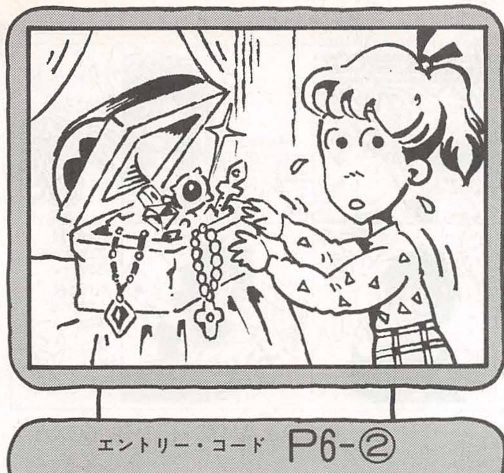
by 福島県いわき市・千の病を持つ男



評…メリークリスマス（一同）

by 千葉県松戸市・LYNN

★初投稿です。ヨロシク。それよりこのベーマガのOFコーナーに，ニックネーム（ペンネーム）で載るにはどうしたらいいんすか？（大阪府茨木市・池辺貞郎12才）……【つぐ美：本名の横にでもわかるように書いてくれればOKよ。影：だがもう本名で載っている。】



エントリー・コード P6-②

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

PC-8001mkIIからの移植版パズルだ

BLOCK PANIC2

ブロック パニック

奥島　善融

内容

単なるパズルゲームです。

遊びかた

このゲームは陽子をカーソル・キーで移動させ，宝を全部取り，ドアに行けばクリアというものです。

ところが，陽子が1歩進むごとに，まわりが反転するのです。つまり『ブロックのあったところが空白になり，空白だったところがブロックになる』ということです。

これを利用してゲームを進めるわけです。

身動きがとれなくなったらスペース・キーでギブアップしてください。

最後に

このゲームは'90年5月号のPC-8001mkII用「BLOCK PANIC」の移植&パワーアップ版です。5面までしかありませんが，むずかしさはケタちがいです。

プログラムはマシン語つきですのでRUNする前にセーブしてください。40行はデバッグが終了するまで入力しないでください。

函館高専C愛好会をよろしく。

CHECKER FLAG

つぐ美：シクシク。とうとうP6のランダム・コーナー行きが決定しました。私は今P6の投稿箱をかたずけているところです。シクシク…………。

編集長：ちょっと待ったあー！

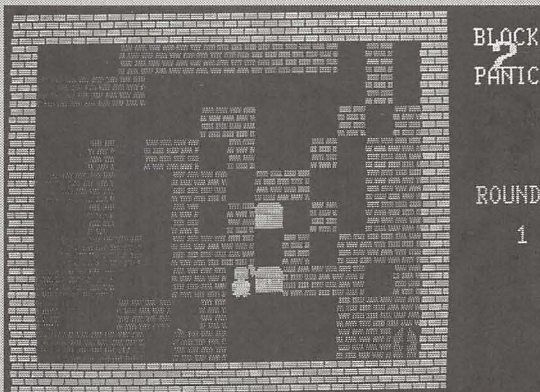
編&影：おお，ちょっと待ったがかかった！

編集長：今はプログラム・コンテスト実施中だ。会議の結果，とりあえずこの期間中のP6のランダム行きは中止となったよ。

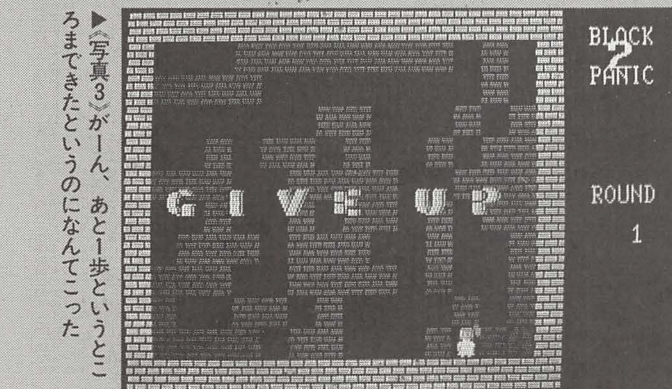
つぐ美：ほっ。でも心配，心配……。



◀《写真1》タイトル画面です。キャラクターの説明をちゃんと読んでからスタートしよう



◀《写真2》なんとか宝の前までこれた。あとはドアを目指すだけ



▶《写真3》がーん，あと1歩というところまできたというのになんてこった



◀《写真4》勝ッター，クリアできたぞ。さあこんどは2面だ！

★影さん，あなたは誰かにねらわれているぞ!!ふっふっふっ。(東京都千代田区・中村和麿12才)……【影：ねらわれているときは後ろをふりむかないようにって，デンジマンに教わったもんだ。つぐ美：デンパマン？影：最近のヒーローものはいまイチでおもろない。】

BLOCK PANIK2のプログラム・リスト

```
10 REM BLOCK PANIC 2 For PC-6001MK2SR
20 REM                 By Y.OKUSHIMA
30 CLEAR 300,&HCFFF:SCREEN 1,1,1:CONSOLE ,,,0:DIM MP(20,13)
40 IF PEEK(&HDA00)=&H3A THEN 60
50 TALK"F41":PRINT"WAIT A MOMENT !!":GOSUB 800:TALK"F40"
60 M1=&HE004:M2=&HE006:M3=&HE007:M4=&HE009:M5=&HE001:MG=&HDA00
70 SCREEN 2,2,2:CLS:GOSUB 560:R=0
80 CLS:GOSUB 320:X=XA:Y=YA
90 REM *** MAIN ***
100 XX=X:YY=Y:S=STICK(0):X=X-(S=3)+(S=7):Y=Y-(S=5)+(S=1):IF X<>XX OR Y<>YY THEN
150
110 IF STRIG(0)=1 THEN 530
120 POKE M1,X*16:POKE M2,Y*16:POKE M3,X*16:POKE M4,Y*16:POKE M5,&HD0:EXEC MG
130 GOTO 100
140 REM *** YOUKO MOVE SUB ***
150 ON MP(X,Y) GOTO 160,160,230,250:GOTO 170
160 X=XX:Y=YY:GOTO 110
170 REM *** MOVE BLOCK ***
180 FOR Y1=Y-1 TO Y+1:FOR X1=X-1 TO X+1
190 POKE M1,X1*16:POKE M2,Y1*16:POKE M3,X1*16:POKE M4,Y1*16
200 IF MP(X1,Y1)=2 THEN MP(X1,Y1)=0:POKE M5,&HD5:EXEC MG:GOTO 220
210 IF MP(X1,Y1)=0 THEN MP(X1,Y1)=2:POKE M5,&HD2:EXEC MG
220 NEXT:NEXT:MP(X,Y)=0:GOTO 110
230 REM *** TAKARA ***
240 MP(X,Y)=0:SC=SC+1:PLAY ,,,"T255L32CDEFG":GOTO 170
250 REM *** IN THE DOOR ***
260 IF SD=SC THEN 280
270 X=XX:Y=YY:GOTO 110
280 POKE M1,X*16:POKE M2,Y*16:POKE M3,XX*16:POKE M4,YY*16:POKE M5,&HD0:EXEC MG
290 X=0:FOR C=0 TO 16:KANJI(40-X,90),C,"C L E A R ! !":X=X+1:NEXT
300 PLAY"T120@6","T120@6":A1$="L805CGF16E16FGAG4":A2$="L805C04GGGG05CC4"
310 PLAY A1$+A1$,A2$+A2$:PLAY"CAG4FED16C16D4C4","CCC404GG4G405C4":GOTO 80
320 REM *** ROUND SET ***
330 SD=0:SC=0:R=R+1:ON R GOTO 350,360,370,380,390
340 GOTO 700
350 RESTORE 1220:GOTO 400
360 RESTORE 1260:GOTO 400
370 RESTORE 1300:GOTO 400
380 RESTORE 1340:GOTO 400
390 RESTORE 1380:GOTO 400
400 REM *** ROUND MAKE ***
410 FOR X=0 TO 3:KANJI(280+X,16),6,"2":NEXT
420 LOCATE 34,1:COLOR 16:PRINT"BLOCK":LOCATE 34,3:PRINT"PANIC"
430 LOCATE 34,9:COLOR 14:PRINT"ROUND":LOCATE 36,11:PRINT R
440 FOR Y=0 TO 11:READ A$:FOR X=0 TO 15:CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
450 MP(X,Y)=CL:POKE M1,X*16:POKE M2,Y*16:POKE M3,X*16:POKE M4,Y*16
460 ON CL GOSUB 480,490,500,510,520
470 NEXT:NEXT:RETURN
480 POKE M5,&HD3:EXEC MG:RETURN
490 POKE M5,&HD2:EXEC MG:RETURN
500 POKE M5,&HD1:EXEC MG:SD=SD+1:RETURN
510 POKE M5,&HD4:EXEC MG:RETURN
520 XA=X:YA=Y:MP(X,Y)=0:RETURN
530 REM *** GIVE UP ***
540 X=0:FOR C=1 TO 16:KANJI(30-X,90),C,"G I V E  U P":X=X+1:NEXT
550 R=R-1:GOTO 80
560 REM *** OPENING ***
570 RESTORE 770:FOR A=0 TO 4:READ P1$(A),P2$(A),P3$(A):NEXT
580 FOR X=45 TO 49:KANJI(X,20),16,"B L O C K":NEXT:FOR X=65 TO 69:KANJI(X,40),16
,"P A N I K 2":NEXT
590 RESTORE 760:FOR A=1 TO 5:READ B,C,D
600 POKE M1,B:POKE M2,C:POKE M3,B:POKE M4,C:POKE M5,D:EXEC MG:NEXT
610 KANJI(60,90),16,974,388,"さん":KANJI(60,110),16,"たからもの"
620 KANJI(60,130),16,"どあ":KANJI(210,90),16,"ﾌﾞﾛｯｸ"
630 KANJI(210,110),16,"かべ"
640 KANJI(30,180),16,"HIT <SPC> KEY"
650 IF INKEY$<>"" THEN 650
660 PLAY P1$(0),P2$(0),P3$(0):A=1
670 IF INKEY$=" " THEN RETURN
680 PLAY P1$(A),P2$(A),P3$(A):A=A+1:IF A=5 THEN A=1
690 GOTO 670
700 REM *** ENDING ***
710 CLS:FOR C=1 TO 16:KANJI(C+10,0),C,"ALL  ROUND  CLEAR":NEXT
720 KANJI(10,50),16,"PROGRAMED By":KANJI(120,70),16,"Y.OKUSHIMA"
730 KANJI(50,120),16,554,360:KANJI(100,140),16,"はこだて",321,594,"C",1,300,89
740 PLAY"T120@6","T120@6":A1$="L805CGF16E16FGAG4":A2$="L805C04GGGG05CC4"
750 PLAY A1$+A1$,A2$+A2$:PLAY"CAG4FED16C16D4C4","CCC404GG4G405C4":GOTO 740
760 DATA 10,90,&HD0,10,110,&HD1,10,130,&HD4,160,90,&HD2,160,110,&HD3
770 DATA"T150V10L805@6","T150V1004L2@3","T150V10L204@3"
780 DATA"C4ECD4EF","EG","C03B","G4FE04A405DF","EF","A#A"
790 DATA"E4DC04B05CD04B","ED","GF","05C1","C1","E1"
800 REM *** CHR SET ***
810 RESTORE 920:AD=&HD000
820 FOR C=1 TO 5:FOR Y=1 TO 16:READ A$:FOR X=1 TO 16:CL=VAL("&H"+MID$(A$,X,1)):P
OKE AD,CL:AD=AD+1:NEXT X,Y,C
830 FOR AD=&HD500 TO &HD5FF:POKE AD,0:NEXT AD
840 REM *** M.L.READ ***
850 RESTORE 1160:AD=&HDA00:P=0
860 READ A$:IF A$="END" THEN 880
870 DT=VAL("&H"+A$):POKE AD,DT:AD=AD+1:P=P+DT:GOTO 860
880 READ A$:A=VAL(A$):IF A<>P THEN PRINT"DATA ERROR!!":PLAY "C":END
890 FOR AD=&HE000 TO &HE00A:READ A:POKE AD,A:NEXT AD
900 RETURN
910 REM *** YOHKO ***
920 DATA0000000000001110,0000011111101111,0000111111110111,00001EEEEEE10111
930 DATA00001E1EE1E10111,00001EEEEEE10010,000011EEEE110000,0000005EE5000000
940 DATA0000F555555F0000,000FF555555FF000,000FF555555FF000,000EEFFFFFFEE000
950 DATA000EE555555EE000,0000555555550000,0005555555555000,00000DD00DD00000
960 REM *** TAKARA ****
970 DATA0000000000000000,0011111111111100,01EEEE1EEEEEEE10,1EEEEEE1EEEEEEE1
980 DATA1EEEEEE1EEEEEEE1,1EEEEEE1EEEEEEE1,1111111111111111,1EEEEEE1EE111EE1
990 DATA1EEEEEE1EE111EE1,1EEEEEE1EE111EE1,1EEEEEE1EEEEEEE1,1EEEEEE1EEEEEEE1
1000 DATA1EEEEEE1EEEEEEE1,1111111111111111,0000000000000000,0000000000000000
1010 REM *** KABE1 ***
1020 DATA0000000000000000,0AAAAAAA0AAAAAAA,0AAAAAAA0AAAAAAA,0AAAAAAA0AAAAAAA
1030 DATA0000000000000000,AAAA0AAAAAAA0AAA,AAAA0AAAAAAA0AAA,AAAA0AAAAAAA0AAA
1040 DATA0000000000000000,0AAAAAAA0AAAAAAA,0AAAAAAA0AAAAAAA,0AAAAAAA0AAAAAAA
1050 DATA0000000000000000,AAAA0AAAAAAA0AAA,AAAA0AAAAAAA0AAA,AAAA0AAAAAAA0AAA
1060 REM *** KABE2 ***
1070 DATA0000000000000000,0666666606666666,0666666606666666,0666666606666666
1080 DATA0000000000000000,6666066666660666,6666066666660666,6666066666660666
1090 DATA0000000000000000,0666666606666666,0666666606666666,0666666606666666
1100 DATA0000000000000000,6666066666660666,6666066666660666,6666066666660666
1110 REM *** DOOR ***
1120 DATA0000000000000000,00000AA00AA00000,0000AAA00AAA0000,000AAAA00AAAA000
1130 DATA00AAAAA00AAAAA00,0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0
1140 DATA0AAAA000000AAAA0,0AAAA000000AAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0
1150 DATA0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0,0AAAAAA00AAAAAA0
1160 REM *** M.L.DATA ***
1170 DATA3A,03,E0,4F,3A,02,E0,47,2A,07,E0,3A,09,E0,D3,CE,AF,D3,CF,3A,0A
1180 DATAE0,77,23,10,FC,3A,09,E0,3C,32,09,E0,0D,20,E0,ED,5B,00,E0,3A,03
1190 DATAE0,4F,3A,02,E0,47,2A,04,E0,3A,06,E0,D3,CE,AF,D3,CF,1A,77,23,13
1200 DATA10,FA,3A,06,E0,3C,32,06,E0,0D,20,E1,C9,"END","8313"
1210 DATA 0,0,16,16,0,0,0,0,0,0,0
1220 REM 1 MEN
1230 DATA1111111111111111,1000222222220201,1222200000000201,1000000220002021
1240 DATA1002022020020221,1222002202200221,1002002023020221,1022222022202221
1250 DATA1222002023222021,1002000002002221,1502222200002241,1111111111111111
1260 REM 2 MEN
1270 DATA1111111111111111,1000200020002051,1000200020002001,1020202020202021
1280 DATA1020020002300021,1020002000200021,1002002030002001,1002020202020201
1290 DATA1000202000000001,1022020202020201,1423202020002001,1111111111111111
1300 REM 3 MEN
1310 DATA1111111111111111,1502222220000001,1000000000222001,1200000000200001
1320 DATA1022020202002201,1200000000000001,1022020222202201,1200000000000021
1330 DATA1000030202002001,1222042000202021,1000000002002001,1111111111111111
1340 REM 4 MEN
1350 DATA1111111111111111,1222000022000051,1000000000000001,1000200022202021
1360 DATA1202202000200221,1000203000002201,1000022220022001,1000222232220001
1370 DATA1022220020200021,1004000000000221,1002020200000201,1111111111111111
1380 REM 5 MEN
1390 DATA1111111111111111,1000002222222051,1222220002222201,1200000000202221
1400 DATA1200220000003221,1200232200002021,1200020002320001,1200000200200221
1410 DATA1202023220222001,1200022200320001,1402200200200001,1111111111111111
1420 REM ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ･ｴﾝﾄﾞです。おつかれさまでした。
```

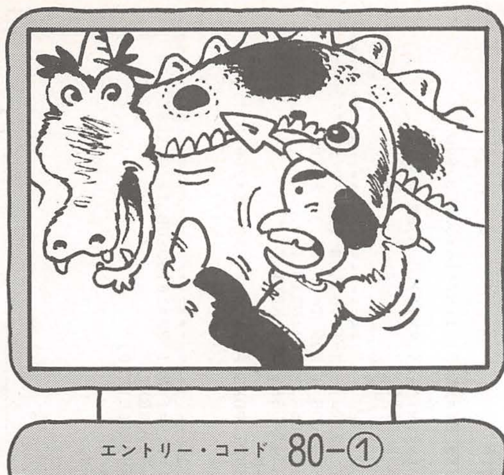
評…なるほど，足がくさいとな(影)

by 熊本県上益城郡・LIGHT FOXだ!!

評…アイマイミー。ユーユアユー(影)

by 愛知県名古屋市・長谷川徳幸

★この前，秋葉原のFCショップが3軒並んでいるうち1軒の中古FCコーナーで『メガテトリス』というのを見つけ，買ってみたらうちのFCではできなかった。(岐阜市・NH15才)……【影：『メガテトリス』というぐらいだからメガドライブ用でないんかい？】



エントリー・コード 80-①

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

VALKではないのね。ファンタジー・アクション

VARK —ヴァルク—

Digitalian

ストーリー

彼の名はカイン。放浪の冒険者である。

ある日，その夜の宿を捜していた彼は小さな村をみつけた。彼がその村に近づいていくとき，奇妙(きみょう)な赤い光が何本も村から発されていた。光の中には人の姿が見えた。

カインが急いで村に入ってみると，村は人1人なく，静まりかえっていた。さっきの光のゆくえを見ると山の上に不気味な神殿がそびえていた。

「誰かいませんか!?」カインは叫んだ。すると，1軒の家から村人が1人現れた。

そして，物語は，はじまる…。

遊びかた

プログラムを走らせるとまず，マシン語を書きこみます。

つぎにタイトル画面が現れ，リターン・キーを押すと，オープニング・デモです。このデモで，ゲームの目的がわかります。

カインは4と6で左右，8でジャンプ，スペース・キーで剣を振ります。ジャンプ中の移動，攻撃も可能です。

画面のまん中あたりでスクロールして，ある程度進むと，ボスキャラが出現します。

全3面でエンディングがあります。

プログラムについて

一応，BASICなんで，ふつうに打ちこんでもらえばOKです。でもDATA文として，マシン語を使っています。チェックサムはついているので，少しは安心してください。

なお，マシン語ではキャラプット，サウンド，スクロールをさせています。

改造のアドバイス

ボスキャラやザコの強さをいじったりするぐらいのことしか，思いつきません。ザコのデータは430～540行に，ボスはREM文を参考にして，変数表を見ながら，いろいろ変えてみてください。でもゲーム・バランスは何度もテストプレイしたのでいいと思いますけど…。

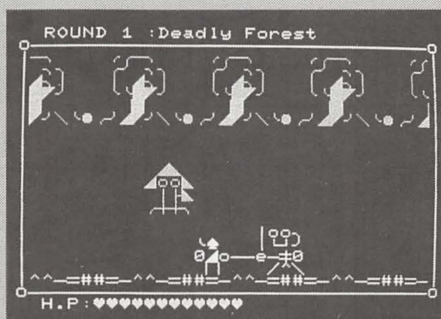
また，今回はPC80SRで制作しましたが，88などで早過ぎると思う人はウェイト（FOR～NEXT文を使う）を入れてみてください。

最後に…

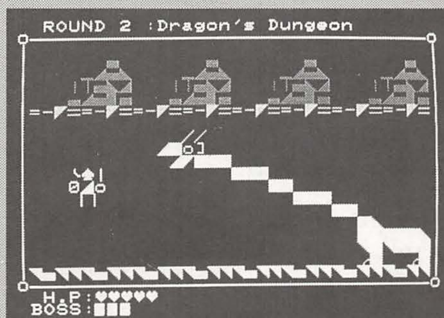
じつはこのゲーム，作ったきっかけは，



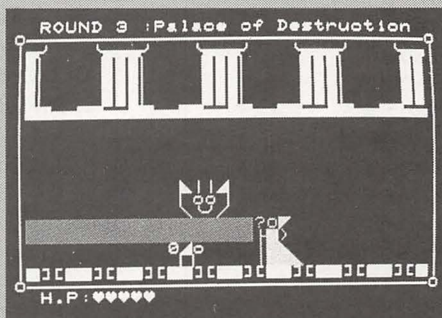
◀《写真1》タイトル画面。今月のN-BASICも熱いぞ！SR以降ユーザーも打ち込むべし！



◀《写真2》村人を救うために，冒険者カインの剣が魔を切り烈く！どけどけぇ～！



◀《写真3》2面のボスは首がのびるドラゴンだ。のびきったところをジャンプ切りっ！



◀《写真4》3面は神殿の中だ。ウギャ――！魔術師の光線は超イタイぞ

★つぐ美さんも狸ですね～。ほんの20年っていっても，昭和20年生まれってことでしょ！（静岡市・25HRカンボ君17才）……【つぐ美：や～ね。私はそんな狸みたいにおなかでてないよ。一同：じーっ。つぐ美：なによ～，みんなして私のこと見つめて。ポッ。】

友人Mから「YsⅢ」を見せられたことなんです。そのせいで背景は二重スクロール（っていうのかな？）してます。他は全然似てないけど。

これからも，ゲームは作っていきたいのでよろしく！

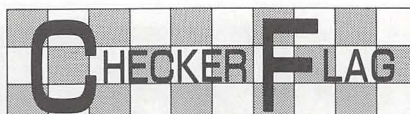
《第1表》変 数 表

X, Y	……カインの座標
HP	……カインのヒット・ポイント
JP	……ジャンプのカウンタ
DT	……進んだ距離。250でボス出現
E( )	……敵の種類　0ならいない
EX( ), EY( )	……敵の座標
EM( ), EN( )	……敵の移動量
EH( )	……敵のヒット・ポイント
EC( )	……敵の色
BS	……ボスのフラグ
BX, BY	……ボスの座標
X1, Y1	……ボスの大きさ
M, N	……ボスの移動量
BH	……ボスのヒット・ポイント
RO	……ラウンド数
M$	……メッセージ用
T, I	……ループ用
A	……USR関数のダミー
P1, P2	……POKE文のアドレス

P.S.

言い忘れたけどヒット・ポイントは敵を倒すと増えますが，H.Pが多いほど，増えにくくなります。





編：（ニヤニヤしながら）近ごろN-BASICの作品が熱いんですよ。キャラ文字ゲームは不滅ですね！見てください。これが来月採用の作品でしょ。それでこれが……。

影：でも編君。これ1面1面が長すぎない？せっかくの熱も冷めちゃうよ。

編：全3面ですからね。こんなもんじゃないんですか。

Dr.D：いや影君のいうのはもっともだ。全体的にみて，やや中だるみしてしまうふんいきがある。320行のDTの上限をさげてみたまえ。先ほどとどちらがおもしろいかね？

編：う～ん。確かに……。

Dr.D：まあP80の現在の投稿レベルから考えれば，これくらい注文してもバチはあたらんじゃろうて。

VARK―ヴァルク―のプログラム・リスト

```
10 '===============(( Vark ))==============================================
20 '======( 1989.10.29  Start )=================( Digitalian )================
30 '
40 CLEAR 800,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);
50 DEFFNV(A$,A)=VAL(MID$(A$,A,1)):DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE040:DEFUSR2=&HE060
60 IF(PEEK(&HE000)<>&H7E)+(PEEK(&HD236)<>&H88)THEN GOSUB 1850
70 GOSUB 1470
80 '========( MAIN LOOP )==================================================
90 I0=INP(0):IF INP(9)=191 THEN GOSUB 190
100 IF JP THEN GOSUB 180:JP=JP+1:Y=Y-5+JP:IF Y>16 THEN JP=0
110 IF(INP(1)=254)*(JP=0)THEN JP=1
120 IF(I0=239)*(X>4)THEN GOSUB 180:X=X-1
130 IF I0=191 THEN 150
140 POKE P1,&HD0:POKE P2,&H51:COLOR 7:A=USR(X*256+Y):GOTO 310
150 IF(X>16)*(BS=0)THEN A=USR2(0):DT=DT+1:GOTO 140
160 IF X<31 THEN GOSUB 180:X=X+1
170 GOTO 140
180 POKE P1,&HD0:POKE P2,&HDB:A=USR(X*256+Y):RETURN
190 '========( ATTACK )=====================================================
200 A=USR1(30):COLOR 7:FOR T=1 TO 7:LOCATE X+2,Y:PRINT SD$(T):NEXT:A=USR1(50)
210 FOR R=1 TO 2
220 IF(E(R)<>0)*(EX(R)>X-1)*(EX(R)<X+5)*(EY(R)>Y-4)*(EY(R)<Y+2)THEN GOSUB 250
230 NEXT R:IF BS*(BX>X-X1+2)*(BX<X+5)*(BY>Y-Y1-1)*(BY<Y+2)THEN 1250
240 RETURN
250 A=USR1(10):EH(R)=EH(R)-1:POKE P1,&HD0:XY=EX(R)*256+EY(R)
260 IF EH(R)>0 THEN POKE P2,&HE6:A=USR(XY):EX(R)=EX(R)+2:RETURN
270 POKE P2,&HF8:COLOR 2:A=USR(XY):POKE P2,&HE6:A=USR(XY)
280 E(R)=0:P=P+1:IF(RND(1)*P>HP/5)*(HP<25)THEN HP=HP+1:P=0:GOSUB 1780
290 RETURN
300 '========( ENEMY )======================================================
310 IF ST THEN GOSUB 550
320 IF DT>249 THEN ON RO GOTO 730,820,920
330 FOR R=1 TO 2:IF(DT>220)+(E(R)>0)+(RND(1)<.9)THEN 350
340 GOSUB 440:IF E(R)=2 THEN EX(R)=RND(1)*27+5 ELSE EX(R)=32
350 IF E(R)=0 THEN 420
360 ON E(R) GOTO 380,630,380,650,670,380,650
370 IF(EY(R)>15)*(ST=0)*((E(R)=2)+(E(R)=4))THEN SX=EX(R):GOSUB 550
380 POKE P1,&HD0:POKE P2,&HE6:A=USR(EX(R)*256+EY(R))
390 EX(R)=EX(R)+EM(R):EY(R)=EY(R)+EN(R):IF EX(R)<4 THEN E(R)=0:GOTO 420
400 POKE P2,&H4A+18*E(R):COLOR EC(R):A=USR(EX(R)*256+EY(R))
410 IF(X<EX(R)+4)*(X>EX(R)-3)*(Y>EY(R)-3)*(Y<EY(R)+4)THEN GOSUB 1340
420 NEXT R:GOTO 80
430 '========( ENEMY SELECT )===============================================
440 ON RO GOTO 450,480,510
450 IF(DT>80)*(RND(1)>.1)*(R=2)THEN 470
460 E(R)=1:EY(R)=16:EC(R)=7:EH(R)=1:EM(R)=-1:EN(R)=0:RETURN
470 E(R)=2:EY(R)=8:EC(R)=4:EH(R)=2:EM(R)=0:EN(R)=1:RETURN
480 IF(DT>60)*(RND(1)>.2)*(R=2)THEN 500
490 E(R)=3:EY(R)=16:EH(R)=1-(DT>100):EC(R)=5+EH(R):EM(R)=-2:EN(R)=0:RETURN
500 E(R)=4:EY(R)=RND(1)*6+9:EC(R)=2:EH(R)=3:EM(R)=-1:EN(R)=1:RETURN
510 IF(DT>80)*(RND(1)>.3)*(R=2)THEN 540 ELSE IF(DT>180)*(R=1)THEN 530
520 E(R)=7:EY(R)=RND(1)*6+9:EC(R)=3:EH(R)=2:EM(R)=-2:EN(R)=1:RETURN
530 E(R)=6:EY(R)=16:EC(R)=5:EH(R)=5:EM(R)=-3:EN(R)=0:RETURN
540 E(R)=5:EY(R)=16:EC(R)=1:EH(R)=1:EM(R)=-1:EN(R)=0:RETURN
550 '========( SHOT )=======================================================
560 IF ST=0 THEN ST=1:SY=15:S=SGN(X-SX):A=USR1(3)
570 LOCATE SX,SY:PRINT " ":ST=ST+1:SY=SY+ST-5:SX=SX+S
580 IF(SY>20)+(SX<4)+(SX>35)THEN ST=0:RETURN
590 LOCATE SX,SY:COLOR 2:PRINT "●"
600 IF(X<SX+1)*(X>SX-3)*(Y<SY+1)*(Y>SY-3)THEN ST=0:GOSUB 1330
610 RETURN
620 '========( ENEMY etc. )=================================================
630 IF EY(R)>15 THEN EM(R)=-1:EN(R)=0
640 GOTO 370
650 IF(EY(R)>15)+(EY(R)<9)THEN EN(R)=-EN(R)
660 GOTO 370
670 IF(EX(R)<28)*(EX(R)>4)*(RND(1)>.7)THEN MX=EX(R)-1:MY=16:GOSUB 690
680 GOTO 380
690 LINE (MX,MY)-(4,MY+1),"■",2,BF:LINE (MX,MY)-(4,MY+1)," ",BF
700 IF(Y>MY-2)*(Y<MY+2)*(X<MX+1)THEN GOSUB 1330
710 RETURN
720 '========( ROUND 1 BOSS -- BIG POISON TREE -- )=========================
730 IF BS=0 THEN BS=1:BX=28:BY=12:X1=7:Y1=7:M=1:BH=15:GOSUB 1240 ELSE 770
740 GOSUB 1310:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H6E:COLOR 4:FOR T=28 TO 32 STEP 4
750 FOR I=12 TO 16 STEP 4:A=USR(T*256+I):A=USR1(200):NEXT I,T
760 FOR T=12 TO 19:LINE (28,T)-(35,T)," ":A=USR1(25):NEXT T
770 IF(BX>27)+(BX<8)+(RND(1)>.5)THEN M=-M
780 GOSUB 1230:BX=BX+M:COLOR 4:POKE P1,&HD1:POKE P2,&HA:A=USR(BX*256+BY)
790 IF ST=0 THEN SX=BX:GOSUB 550
800 GOTO 1290
810 '========( ROUND 2 BOSS -- CAVE DRAGON -- )=============================
820 IF BS=0 THEN BS=1:BX=24:BY=9:X1=3:Y1=2:M=1:N=1:BH=16:GOSUB 1240 ELSE 840
830 GOSUB 1310:FOR T=1 TO 5:A=USR1(T*10+50):NEXT
840 POKE P1,&HD1:POKE P2,&H5A:COLOR 3:A=USR(&H1E10)
850 IF(BX>24)+(BX<10)+(RND(1)>.6)THEN M=-M
860 IF(BY>16)+(BY<9)+(RND(1)>.9)THEN N=-N
```


★メガドライブはこれからどんどんおもしろくなるぞ!!とくに，「ダライアスⅡ」や「エアロブラスターズ」のデキがすばらしい。スーファミやPCには負けぬ!!（大阪府大阪狭山市・児玉　誠18才）……【K村：そりゃもうMSX turboRがさいこう!!影：ちゃんちゃん。】

```
870 GOSUB 1230:LINE(BX+3,BY+2)-(30,16)," ":BX=BX+M:BY=BY+N
880 POKE P1,&HD1:POKE P2,&H4C:A=USR(BX*256+BY)
890 LINE(BX+3,BY+2)-(30,16),"■",3:IF(X=>28)*(Y=>14)THEN GOSUB 1340
900 GOTO 1290
910 '=======( FINAL BOSS -- God of Destruction 'VARK' )=======================
920 COLOR 6:POKE P1,&HD1:POKE P2,&H74
930 IF BS=0 THEN BX=22:BY=8:IR=0:X1=11:Y1=11:M=-2:BH=18:MX=35:MY=8 ELSE 970
940 IF B=0 THEN GOSUB 1310:M$="ﾌﾌﾌ...｡ ﾖｸｷﾀﾅ ｶｲﾝﾖ｡":GOSUB 1190
950 B=B+1:POKE &HD174,B:A=USR(5640):A=USR1(100):IF B=12 THEN BS=1:GOSUB 1240
960 GOTO 1030
970 IF((BX>22)+(BX<10))*(IR=0)THEN M=-M
980 GOSUB 1230:BX=BX-M*(IR=0):A=USR(BX*256+BY)
990 IF(RND(1)>.9)*(IR=0)THEN IR=3:COLOR 2:LOCATE BX+5,BY+2:PRINT "●●"
1000 IF IR<>1 THEN 1020
1010 GOSUB 690:MY=MY+1:IF MY<19 THEN 1030 ELSE MY=8
1020 IR=IR+(IR<>0)
1030 GOTO 1290
1040 '========( ENDING )=================================================
1050 GOSUB 1130:BX=26:BY=2:X1=5:Y1=2:GOSUB 1270:RESTORE 1090
1060 READ M$:IF M$="FIN" THEN F$="001155777777":GOSUB 1190:GOTO 1080
1070 GOSUB 1190:GOTO1060
1080 GOTO 1080
1090 DATA ﾊｶｲｼﾝﾊ ﾀｵｻﾚ､,ﾋﾄﾋﾞﾄﾊ ｼﾞﾕｳﾄﾅｯﾀ｡,ｶｲﾝﾊ ｸｽﾞﾚﾃｲｸ ｼﾝﾃﾞﾝｦ ﾐﾂﾒﾃｲﾀ｡
1100 DATA ﾑﾗﾆ ﾍｲﾜｶﾞ ﾓﾄﾞｯﾀﾉﾀﾞ｡,ｶｲﾝﾊ ｱﾙｷﾀﾞｼﾀ｡,ｿｼﾃ,,ｶｲﾝﾉ ｱﾗﾀﾅ ﾀﾋﾞｶﾞ ﾊｼﾞﾏﾙ｡,
1110 DATA Cain's Saga,'Vark',,Programed,Game designed,Derected,All by
1120 DATA Digitalian,,Thank you for playing,,See you next time,,FIN
1130 GOSUB 1800:COLOR 7:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H51:A=USR(&H911)
1140 COLOR 2:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H1B:FOR T=21 TO 33 STEP 5:A=USR(T*256+2)
1150 NEXT:COLOR 6:FOR T=0 TO 7:LOCATE 4+4*T,20:PRINT "^^=-":NEXT
1160 POKE P1,&HD2:POKE P2,&H6:COLOR 7:A=USR(&H1A02):LINE(4,7)-(35,8),"#",4,B
1170 POKE P2,&H1A:COLOR 5:A=USR(&H1510):A=USR(&H1B10):RETURN
1180 '========( FADE IN & OUT )=========================================
1190 L=(39-LEN(M$))/2
1200 FOR T=1 TO 12:COLOR FNV(F$,T):LOCATE L,9:PRINT M$
1210 FOR I=0 TO 80:NEXT I,T:RETURN
1220 '========( BOSS etc. )=============================================
1230 LINE (BX,BY)-(BX+X1,BY+Y1)," ",BF:RETURN
1240 COLOR 7:LOCATE 4,23:PRINT "BOSS:";:COLOR 5:PRINT STRING$(BH,141):RETURN
1250 A=USR1(25):BH=BH-1:LOCATE 9+BH,23:PRINT " ":IF BH>0 THEN RETURN
1260 GOSUB 1270:GOTO 1410
1270 FOR T=0 TO 8:LINE (BX,BY)-(BX+X1,BY+Y1),CHR$(135-T),2,BF:A=USR1(100-T*5)
1280 FOR I=0 TO 15:NEXT I,T:RETURN
1290 IF(X<BX+X1+1)*(X>BX-3)*(Y>BY-3)*(Y<BY+Y1+1)THEN GOSUB 1340
1300 GOTO 80
1310 FOR R=1 TO 2:IF E(R)>0 THEN EH(R)=0:GOSUB 250
1320 NEXT:RETURN
1330 '========( DAMEGE )================================================
1340 POKE P1,&HD0:POKE P2,&H51:COLOR 2:A=USR(X*256+Y):A=USR1(50)
1350 HP=HP-1:GOSUB 1780:IF HP>0 THEN GOSUB 180:X=X+(X>4):RETURN
1360 '========( GAME OVER )=============================================
1370 FOR T=0 TO 20:LINE (X,Y)-(X+2,Y+2),"*",2,BF:A=USR1(10)+USR1(15)
1380               LINE (X,Y)-(X+2,Y+2),"+",2,BF:NEXT
1390 LOCATE 14,10:PRINT "GAME is OVER":FOR T=0 TO 3000:NEXT:GOTO 70
1400 '========( ROUND CLEAR )===========================================
1410 POKE P1,&HD0:POKE P2,&H51:COLOR 7:A=USR(X*256+Y)
1420 COLOR 5:LOCATE 14,10:PRINT "ROUND CLEAR!":A=USR1(50)+USR1(100)
1430 COLOR 6:LOCATE 10,12:PRINT "=== PRESS RETURN ==="
1440 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1440
1450 IF RO=3 THEN 1050 ELSE HP=HP+5:IF HP>24 THEN HP=24
1460 RO=RO+1:X=8:Y=17:JP=0:DT=0:ST=0:BS=0:GOSUB 1720:RETURN
1470 '========( HENSU- )================================================
1480 P1=&HE03E:P2=P1-1:X=8:Y=17:RO=1:DT=0:HP=10:JP=0:ST=0
1490 E(1)=0:E(2)=0:BS=0:P=0:B=0
1500 SD$(1)=" ／":FOR T=2 TO 6:SD$(T)="  "+CHR$(31)+CHR$(29)+"——":NEXT
1510 SD$(7)="| "+CHR$(31)+CHR$(29)+"  ":F$="015777777510":RESTORE 1790
1520 RD$(1)="##=-^^-=":RD$(2)="▀▀▀▀▀▀▀▀":RD$(3)="[■■][■■]"
1530 RF$(1)="●〆◢◤＼丶":RF$(2)="◤==-◤==-":RF$(3)="▃▃▃▃▃▃"
1540 '========( TITLE )==================================================
1550 PRINT CHR$(12):LOCATE 0,5:T=11:COLOR 1
1560 PRINT TAB(T)"◣   |         ◣ ／":COLOR 5
1570 PRINT TAB(T)"■   |◢◤＼ ■◤＼ ■／ "
1580 PRINT TAB(T)"◥ ／ ■╋|■   ■＼ ":COLOR 7
1590 PRINT TAB(T)" ◥／  ■ |■   ■ ＼"
1600 LOCATE 16,5:PRINT "-ｳﾞｧﾙｸ-":COLOR 6:LOCATE 14,9:PRINT "Cain's Saga"
1610 COLOR 5:LOCATE 9,15:PRINT "Digitalian  Presents"
1620 COLOR 6:LOCATE 9,22:PRINT "=== PRESS RETURN ==="
1630 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1630
1640 '========( OPENING )================================================
1650 GOSUB 1130:POKE P1,&HD2:POKE P2,&H2C:COLOR 7:A=USR(&H1211):RESTORE 1690
1660 READ M$:IF M$<>"999" THEN GOSUB 1190:GOTO 1660
1670 FOR T=17 TO 8 STEP -1:LINE(18,8)-(20,19),"■",2,BF
1680 COLOR 7:A=USR(4608+T):A=USR1(100):NEXT:GOTO 1720
1690 DATA ﾑﾗﾉ ﾋﾄﾊ,ﾊｶｲｼﾝ'Vark'ﾉ ﾁｶﾗﾃﾞ,ｱﾉ ｼﾝﾃﾞﾝﾆ ﾄﾗﾜﾚﾃｲﾏｽ｡,ｵﾈｶﾞｲﾃﾞｽ｡
1700 DATA ﾀｽｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡,,ｳﾜｯ!,999
1710 '========( SCREEN )=================================================
1720 GOSUB 1800:C=FNV("427",RO):COLOR C:LINE(4,2)-(35,6)," ",BF
1730 POKE P1,&HD0:POKE P2,27*(RO-1):FOR T=4 TO 35 STEP 8:A=USR(T*256+2):NEXT
1740 FOR T=0 TO 3:COLOR FNV("415",RO):LOCATE 4+8*T, 7:PRINT RF$(RO)
1750             COLOR FNV("557",RO):LOCATE 4+8*T,20:PRINT RD$(RO):NEXT
1760 READ A$:COLOR 7:LOCATE 5,0:PRINT "ROUND";RO;":";A$
1770 COLOR 7:LOCATE 5,22:PRINT "H.P:"
1780 LOCATE 9,22:COLOR 6+(HP<4)*4:PRINT STRING$(HP,233)" ":RETURN
1790 DATA Deadly Forest,Dragon's Dungeon,Palace of Destruction
1800 PRINT CHR$(12):COLOR 7:F1$="O"+STRING$(32,149)+"O":F2$="|"+SPACE$(32)+"|"
1810 FOR T=1 TO 10:LOCATE 3,12-T:PRINT F2$:LOCATE 3,11-T:PRINT F1$
1820             LOCATE 3,10+T:PRINT F2$:LOCATE 3,11+T:PRINT F1$:NEXT
1830 RETURN
1840 '========( DATA WRITE )=============================================
1850 COLOR 7:PRINT "Now Reading...":RESTORE 1920:N=1920:AD=&HE000
1860 READ A$:IF A$<>"999" THEN GOSUB 1880:GOTO 1860 ELSE N=1990:AD=&HD000
1870 READ A$:IF A$<>"999" THEN GOSUB 1880:GOTO 1870 ELSE RETURN
1880 CS=0:FOR T=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,2)):CS=CS+D:POKE AD,D:AD=AD+1
1890 NEXT T:READ CS$:IF CS$=RIGHT$("000"+HEX$(CS),2) THEN N=N+10:RETURN
1900 BEEP:PRINT "Data Error In";N:END
1910 '========( DATA )===================================================
1920 DATA 7E23666F242CDD213DE0DD4E00DD4601C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5DD2300,56
1930 DATA 003A5BEACDF804E1E5CDF303DD7E0177E124C110E6E1C12C0D20DEC90013D348,30
1940 DATA 460E603E20D340CD54E0D340CD54E00DC243E0C9783DC255E0C9000000000000,6A
1950 DATA 013E001152F62154F61AEDB012013E00116AFC216CFC1AEDB012215FE0347EFE,E4
1960 DATA 01C8360011FAF321FCF33E05F5013E001AEDB012013A0009545D1B1BF13D20EC,B2
1970 DATA C900000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,C9
1980 DATA 999
1990 DATA 05059C9C959D009C9F009D9D9600E49D969E9E87E79F0097870000050500000,07
2000 DATA 0000000084000081E484E5969684E5E483E4848D8405059E8383839F978D8D,48
2010 DATA 8D88978D8D8D88978D8D8D88978D8D8D8803039EE89630E46F0088880404966F,29
2020 DATA 6F9D969A9B9F6595E23000EE5EEF040400E4E500E46F6FE5009693E59C8F8F9D,9A
2030 DATA 0404ECEC959D6D6D0096777919FE49293E50404560000569 6ECEC969A87879B,89
2040 DATA 2800002904043FEDE700938729009687E500968787E5040496968396969E919F,EB
2050 DATA ED9F873000E45EE50404E59696E4886F6F97EF9E9FEE005E5E00010303000000,41
2060 DATA 00000000000040400000000000000000000000000000000004042A2A2A2A2A2A,0C
2070 DATA 2A2A2A2A2A2A2A2A2A0808000000E4E5000000000E48787E5000000E48787,46
2080 DATA 8787E500E4879E9F9E9F87E500EC92000096E500000096000939F0000009600,9B
2090 DATA 969600009C958F95958F959D03040000EEEE4876F5D00E4E787040687E50000,B9
2100 DATA 00008787878787E5E687E68787879C8700009C870C0C9C9D0000880000008800,17
2110 DATA 9C9D5656EF00EF9696EE00EE565600EF00E59CEDED9DE400EE000000EF87E57B,06
2120 DATA 7DE487EE0000000009687EFEE87960000000000000093959F9E9592000000000,79
2130 DATA 00978491918488000000000000097969A9B96880000000000E5EE96E4EC96EFE4,6B
2140 DATA 0000000E70096E6839600E6000000EE00EE9E95959FEF00EF00E48787000000,75
2150 DATA 0000008787E50306E483E4E583E5969896969996878387878387040400E4E58B,9B
2160 DATA E4E7E6E5969C9D96969696969603 0300ED002F8729008888FF00FF00FF00FF00FF,30
2170 DATA 999
2180 '=========( ｵﾂｶﾚｻﾏ!! )====( OFｺｰﾅｰ ﾅﾄﾞﾃﾞ ｶﾝｿｳｦ ｷｶｾﾃﾎｼｲﾅｧ )===============
2190 '====(               Finish )==========================================
```

★　　★

★X68000でつぎに移植するのは，ズバリ！ナムコのメルヘンメイズだろー。(大阪府東大阪市・豊田健治20才)……【影：アマイ，アマイ!!いま電波の開発ではX68000用にエイリアンなんとかってやつと，モゴモゴ……。K村：これ以上はおしえてあげない。】



エントリー・コード 88-①

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

そのカギには物質を上にワープさせる力があるそーな

モリモン

ねこさん

内　容

パズルゲームです。

遊びかた

タイトルで，リターン・キーを押すと最初からはじまります。スペース・キーを押すと[4]，[6]で面を選べます。もう一度スペース・キーを押すとゲームがはじまります。

ゲームは，[4]，[6]でモリモンを動かしてカギをすべて取り，出口に行けばクリアです。カギを取ると2段上にあがります。2段上に何かあるときは，上にあがりません。岩を押したとき，岩のむこうに何かあるときは動きません。

改造について

自分で面をつくってみてください。
1．壁　2．岩　3．カギ　4．出口になっています。

少しでも楽をしたい人のために

●タイトルをなくす場合

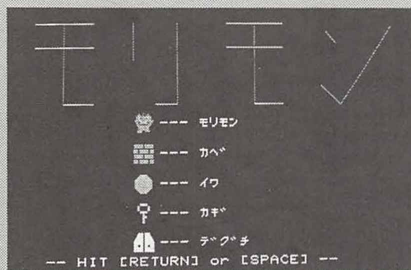
620行～700行，20行のGOSUB 630，30行～80行のPUTから最後までをとってください。

●面を選べなくする場合

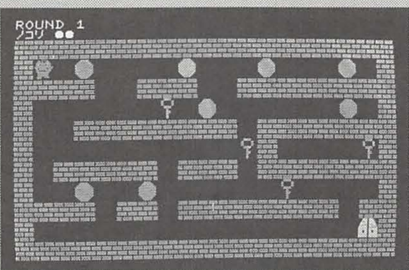
760行～780行，90行～110行，20行の最後に：D＝1：U＝2と加えておいてください（タイトルをなくさなかった場合は，GOSUB 630の前に，：D＝1，U＝2と加え，100行を消さずに100行のTHEN 760の760を消してください。90行も消さないでください)。

《第1表》変数表

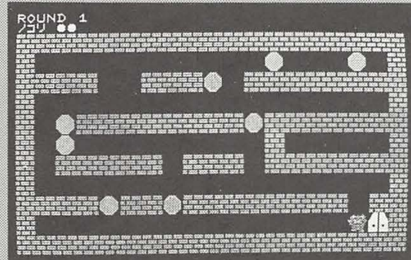
D	面数
U	残りの数
X, Y	自分の位置
M(18, 11)	面データ
A%—E%	キャラクター・データ
MM KE	カギの数



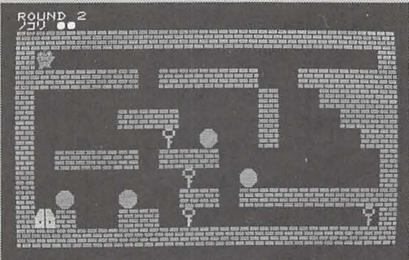
▲《写真1》タイトル画面で各キャラの紹介をしてくれるぞ。さっそくスタートだ



▲《写真2》カギをすべて取り出口まで行けばOK！……だが，鍵と岩には変なクセがあるのだ



▲《写真3》カギを取ると1段上にあがることと，岩は壁の間に落とすとそこで止まるという性質を理解しよう



▲《写真4》2面。上の二つのカギを取ってしまうと出口に行けなくなるから……あとはやってみてネ

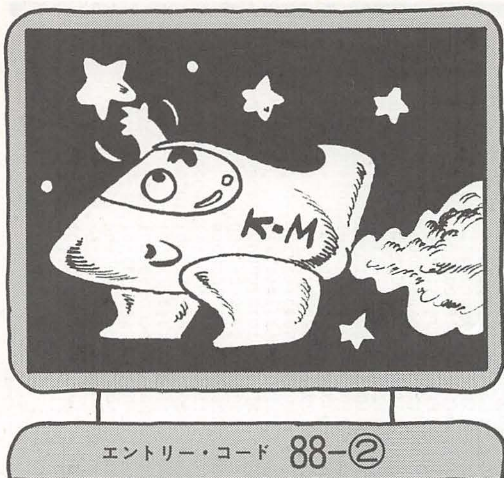
モリモンのプログラム・リスト

```
10 REM ◇◇◇◇SHOKI◇◇◇◇
20 CLS 3:NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 5,0:DIM A%(97),B%(97),C%(97),D%
(97),E%(97),F%(97),M(18,11):GOSUB 630
30 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):A%(I)=A:NEXT I:PUT(200,76),A%
40 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B%(I)=A:NEXT I
50 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C%(I)=A:NEXT I:PUT(200,100),C%
60 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):D%(I)=A:NEXT I:PUT(200,124),D%
70 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):E%(I)=A:NEXT I:PUT(200,148),E%
80 FOR I=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$):F%(I)=A:NEXT I:PUT(200,172),F%
90 LOCATE 4,24:PRINT "-- HIT [RETURN] or [SPACE] --";
100 IF INP(1)=127 THEN D=1:U=2:GOTO 110 ELSE IF INP(9)=191 THEN 760 ELSE 100
110 CLS:FOR I=1 TO 25 :ROLL -8:NEXT I
120 IF D=10 THEN CLS 3:END
130 ON D GOTO 140,150,160,170,180,190,200,210,220
140 RESTORE 980:GOTO 240
150 RESTORE 990:GOTO 240
160 RESTORE 1000:GOTO 240
170 RESTORE 1010:GOTO 240
180 RESTORE 1020:GOTO 240
190 RESTORE 1030:GOTO 240
```


★セガのゲームで僕の大好きなペンゴがでる。でもどうせならフリッキーとMr. DO！とリブルラブルをアレンジしてだしてほしかった。(愛知県岡崎市・GARIO15才)……【影：フリッキーとMr. DO！はわかるとしても，リブルラブルはどーやるんだろう。】

```
200 RESTORE 1040:GOTO 240
210 RESTORE 1050:GOTO 240
220 RESTORE 1060:GOTO 240
230 REM ◇◇◇◇ﾒﾝﾃｶｸ◇◇◇◇
240 KE=0:CLS 3:FOR Y=1 TO 11
250 READ A$
260 FOR X=0 TO 18:A=(VAL(MID$(A$,X+1,1)))
270 M(X,Y)=A
280 ON A GOSUB 300,310,320,330
290 NEXT X,Y:G=0:X=1:Y=2:MM=0:PUT@(X*32,Y*16),A%:GOTO 350
300 PUT@(X*32,Y*16),C%:RETURN
310 PUT@(X*32,Y*16),D%:RETURN
320 PUT@(X*32,Y*16),E%:KE=KE+1:RETURN
330 PUT@(X*32,Y*16),F%:RETURN
340 REM ◇◇◇◇MAIN◇◇◇◇
350 CLS:EE=0:LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT "ROUND";D:PRINT "ﾉｺﾘ ";:PRINT STRING$(U,"●
")
360 XX=0:YY=0:MS=0:FF=0:FF=M(X,Y+1)
370 ON FF GOTO 390,390,500,550
380 YY=1:GOTO 590
390 I=INP(0):XX=(I=239)-(I=191):IF INP(9)=191 THEN 610 ELSE IF XX=0 THEN 390
400 FF=M(X+XX,Y+YY)
410 ON FF GOTO 580,430,510,550
420 GOTO 590
430 IF M(X+(2*XX),Y)=0 THEN GOSUB 570 ELSE 580
440 PUT@(X*32+32*(2*XX),16*(Y+YY)),D%
450 YY=YY+1:IF M(X+(2*XX),Y+YY)=0 THEN I=1 ELSE I=0:GOTO 460
460 IF I=1 THEN XXX=XX:XX=XX+XX:GOSUB 570 ELSE 490
470 XX=XX-XXX:IF M(X+(2*XX)+1,Y+YY-1)=>1 AND M(X+(2*XX)-1,Y+YY-1)>=1 THEN I=1 EL
SE I=0
480 IF I=1 THEN 490 ELSE PUT@(X*32+32*(2*XX),16*(Y+YY-1)),D%:GOTO 440
490 M(X+(2*XX),Y+YY-1)=2:YY=0:GOTO 590
500 YY=1
510 M(X+XX,Y+YY)=0:IF M(X+XX,Y+YY-2)=0 AND Y>2 THEN V=0:GOSUB 570 ELSE V=1:GOSUB
 570
520 MM=MM+1:ON V GOTO 540
530 YY=YY-2
540 GOTO 590
550 IF MM=KE THEN EE=1:GOSUB 570 ELSE 390
560 GOTO 590
570 M(X+XX,Y+YY)=0:LINE((X+XX)*32,(Y+YY)*16)-((X+XX)*32+31,(Y+YY)*16+15),0,BF:RE
TURN
580 XX=0:YY=0:GOTO 590
590 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:IF G=0 THEN G=1:PUT@((X+XX)*32,(Y+YY)
*16),B% ELSE G=0:PUT@((X+XX)*32,(Y+YY)*16),A%
600 X=X+XX:Y=Y+YY:IF EE=1 THEN D=D+1:GOTO 120 ELSE 360
610 IF U=0 THEN 720 ELSE CLS 3:U=U-1:GOTO 130
620 REM ◇◇◇◇ﾀｲﾄﾙ◇◇◇◇
630 LOCATE 15,10:PRINT "--- ﾓﾘﾓﾝ"
640 LOCATE 15,13:PRINT "--- ｶﾍﾞ"
650 LOCATE 15,16:PRINT "--ｰ ｲﾜ"
660 LOCATE 15,19:PRINT "--- ｶｷﾞ"
670 LOCATE 15,22:PRINT "--- ﾃﾞｸﾞﾁ"
680 LINE(49,4)-(139,4),6:LINE(49,24)-(139,24),6:LINE(49+45,4)-(49+45,69),6:LINE-
(139,69),6:LINE(200,4)-(200,34),6:LINE(270,4)-(270,69),6:LINE-(235,69),6:LINE(33
0+19,4)-(330+109,4),6:LINE(330+19,24)-(330+109,24),6:LINE(349+45,4)-(349+45,69),
6
690 LINE-(349+90,69),6:LINE(499+10,10)-(499+25,20),6:LINE(499,55)-(499+30,69),6:
LINE-(619,5),6
700 RETURN 30
710 REM ◇◇◇◇GAME OVER◇◇◇◇
720 CLS 3:CMD PLAY"@23V8O8CCC":FOR I1=0 TO 6:FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 13,10:P
RINT "GAME OVER":NEXT I:NEXT
730 COLOR 6:LOCATE 12,12:PRINT "REPLAY (Y/N)":IF INP(5)=253 THEN RUN
740 IF INP(3)=191 THEN CLS:END ELSE GOTO 730
750 REM ◇◇◇◇ﾒﾝｾﾚｸﾄ ◇◇◇◇
760 CLS 3:D=1:U=2:LOCATE 19,10:PRINT D
770 I=INP(0):D=D+(I=191)*(D<9)-(I=239)*(D>1)
780 IF INP(9)=191 THEN 130 ELSE IF I=255 THEN 770 ELSE FOR I1=0 TO 60:NEXT I1:LO
CATE 19,10:PRINT D:GOTO 770
790 REM ◇◇◇◇DATA◇◇◇◇
800 DATA 0020,0010,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0000,0000,3F00,00FC,C000,0003,0
000,0000,0C00,00F0,F303,C00F,B000,000F,B000,000F,FF0F,F0FF,C000,0003,C000,0003,C
F0F,F0F3
810 DATA 0000,0000,3000,000C,FF0F,F0FF,0000,0000,3C00,003C,FF3F,FFFF,0000,0000,C
F00,00F3,3F1F,FEFC,3000,000C,F000,000F,3F0F,F8FC,0000,0000,3F00,00FC,C007,F003,0
000,0000
820 DATA 0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF01,80FF,0000,0000,0000,0000,F
F01,80FF,0000,0000,0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,FC03,C03F,0000,0000,0
000,0000,F803,0000
830 DATA 0020,0010,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0000,0000,3F00,00FC,C000,0003,0
000,0000,0C00,00F0,F303,C00F,F000,000F,F000,000F,FF0F,F0FF,C000,0003,C000,0003,C
F0F,F0F3
840 DATA 0000,0000,3000,000C,FF0F,F0FF,0000,0000,3C00,003C,FFFF,FCFF,0000,0000,C
F00,00F3,3F7F,F8FC,3000,000C,F000,000F,3F3F,F0FC,0000,0000,3F00,00FC,C01F,E003,0
000,0000
850 DATA 0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF01,80FF,0000,0000,0000,0000,F
F01,80FF,0000,0000,0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,FC03,C03F,0000,0000,0
000,0000,0000,C03F
860 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FE7F,FE7F,5455,5455,0000,0000,F
E7F,FE7F,5455,5455,0000,0000,FE7F,FE7F,5455,5455,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000
870 DATA 0000,7FFE,7FFE,2AAA,2AAA,0000,0000,7FFE,7FFE,2AAA,2AAA,0000,0000,7FFE,7
FFE,2AAA,2AAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FE7F,FE7F,5455,5455,0000
880 DATA 0000,FE7F,FE7F,5455,5455,0000,0000,FE7F,FE7F,5455,5455,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,7FFE,7FFE,2AAA,2AAA,0000,0000,7FFE,7FFE,2AAA,2AAA,0000,0
000,7FFE,7FFE,2AAA,2AAA,0000,0000
890 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F00,00F8,2A00,00A8,2A00,00A8,F
F00,00FE,AA00,00AA,AA00,00AA,FF03,80FF,AA02,80AA,AA02,80AA,FF0F,E0FF,AA0A,A0AA,A
A0A
900 DATA A0AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,F
8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A
910 DATA A8AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,F8FF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF0F,E
0FF,AA0A,A0AA,AA0A,A0AA,FF03,80FF,AA02,80AA,AA02,80AA,FF00,00FE,AA00,00AA,AA00,0
0AA,3F00,00F8,2A00,00A8,2A00,00A8
920 DATA 0020,0010,0000,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,0000,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,0
000,0000,C003,C003,C003,C003,0000,0000,C003,C003,C003,C003,0000,0000,C003,C003,C
003,C003
930 DATA 0000,0000,C003,C003,C003,C003,0000,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,0000,0000,3
F00,00FC,3F00,00FC,0000,0000,0300,00C0,0300,00C0,0000,0000,0300,00C0,0300,00C0,0
000,0000
940 DATA 0300,00F8,0300,00F8,0000,0000,0300,00F8,0300,00F8,0000,0000,0300,00C0,0
300,00C0,0000,0000,0300,00C0,0300,00C0,0000,0000,0300,00C0,0300,00C0,0000,0000,0
300,00C0,0300,00C0
950 DATA 0020,0010,FE01,807F,FE01,807F,FE01,807F,FE03,C07F,FE03,C07F,FE03,C07F,F
E07,E07F,FE07,E07F,FE07,E07F,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FE1F,F87F,FE1F,F87F,F
E1F
960 DATA F87F,FE3F,FC7F,FE3F,FC7F,FE3F,FC7F,FE7F,FE7F,FE7F,FE7F,FE7F,FE7F,FEFF,F
F7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF
970 DATA FF7F,3EFE,7F7C,3EFE,7F7C,3EFE,7F7C,3EFE,7F7C,3EFE,7F7C,3EFE,7F7C,FEFF,F
F7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,F
F7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F
980 DATA 1111111111111111111,1002000002000200201,1111001110011111111,10000003020
00000201,1001111111101111111,1000000000031000031,1011111011101111111,10020020000
00300001,1111011011111111011,1000000000000000041,1111111111111111111
990 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1111110111110011111,10000000000
01001111,1000011100001000111,1000000302001000011,1011110111000000001,10000000300
20000001,1020020011011111111,1410011030000000031,1111111111111111111
1000 DATA 1111111111111111111,1000020000000000001,1110011111100000001,1000000030
000000001,1001110100311111101,1000000301111020001,1032011103000011111,1011000001
111002031,1032000000311001111,1111011110000000331,1111111111141111111
1010 DATA 1111100000000011111,1030100000000010001,1101100000000010001,1000000000
000000001,1020111111111110001,1020200000000000401,1302030000000000301,1021011111
111111101,1000100000000000001,1111111111111111111,0000000000000000000
1020 DATA 1111111111111111111,1000000000001000041,1000111110002011111,1000300130
111300301,1000110112301111111,1000230001111003011,1000111000031111111,1000003201
111030031,1011111100300111111,1003000301110003001,1111111111111111111
1030 DATA 1111111111100000000,1033202020100000000,1411100110100000000,1300003330
100000000,1101111110100000000,1111111111100000000,0000000000000000000,0000000000
000000000,0000000000000000000,0000000000000000000,0000000000000000000
1040 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1111111111011101111,1000000020
000200001,1000111111111110001,1000300000000031001,1001111110111111001,1003030030
300303001,1011111011101111101,1000200000000200001,1111111111411111111
1050 DATA 1000000000000000001,1000111000000000001,1000300000000000001,1011110031
111111101,1032030201300100301,1111101111111101101,1400300003003003001,1111111111
111111111,1111111111111111111,0000000000000000000,0000000000000000000
1060 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1111111111111111101,1000000000
000000001,1101111111100011111,1300230202000000001,1101110401100100001,1030003303
300302031,1011111101111111011,1030003000030200001,1111111111111111111
```


★ある電気店で店員に「カードはお餅ですか？」と聞かれたので，「お餅ではありません」と答えたら笑われた。変な店員だ。(広島市・アタガン15才)……【影：ぬうっ，もしかしてウケをねらってやっておるな！この程度では載らんぞ！つぐ美：でも載せる影さん。】



エントリー・コード 88−②

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

自機のケムリは有毒なのだ！

COSMOSTRON

コスモストロン

松川　宣弘

はじめに

どうもすみません。このプログラムは，クロック・スイッチを8MHzにして実行してください。それができない機種では，220行のMS$と250行のPLAY文中の18を16としてください。いやー，どうもすみません。

内　容

九つの小宇宙（コスモ）に散らばるガンマ28をすべて回収するのが目的です。

タイトル画面でスペース・キーを押すとスタートです。宇宙ステーションの画面がでるので，テンキーで1〜9のコスモを選び，ワープしてください。ここからが本番です。[8][2][4][6]でコスモ・ファイターを操作し，ガンマ28をできるだけ多く取ってください。

自分がはきだす煙に当たると死んでしまいます。コスモ・ファイターがなくなったり，TIMEがなくなったりするとゲーム・オーバーです。

宇宙ステーションにもどるときは，スペース・キーを押してください。このようにして，宇宙ステーションとコスモの間を行ったりきたりして，すべてのガンマ28を回収すると1面クリアです。注意しなくてはいけないことは，一度行ったコスモには，他のコスモに3回以上行かないと行けないということです。

2面はアステロイド面です。小惑星に当たってはいけません。なんと，2面までしかありません。もの足りないと思う人は，890行のRD＝2を3に変えると3面まで楽しめます。それ以上はムリでしょう。

プログラムについて

オールBASICです。

かなりムダが多いと思いますが，I＊I＊IをI＾3と直すのはよしましょう。遅くなるんです。

改　造

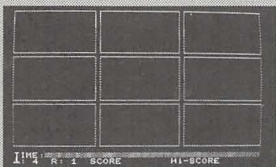
むずかしいと思う人は，890行のE<342の数を少なくしてやると，1面につき取らなくてはならないガンマ28の数が減ります。むずかしくしようと思って数を増やしてはいけません。永久にクリア

《第1表》変数表

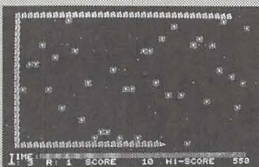
変数	内容
F0(25) F1(25) F2(25) F3(25)	コスモ・ファイターそのものである
S0(25)	コスモ・ファイターがはいた煙
E0(25)	ガンマ28
G0(25)	小惑星
FX, FY	コスモ・ファイターの座標
FL	コスモ・ファイターの残機
M1$(,,) M2$(,,) M3$(,,) M, O, N	音楽関係
MS$	ビョーンという音のデータ
E(,)	ガンマ28があるかないか
TT, T	タイム関係
RD	ラウンド数
E	取ったガンマ28の数



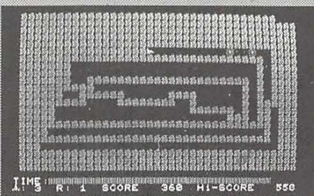
▲《写真1》おお，最初効果音かと思ったらそれが曲になっていく。ノリもバッチリ！



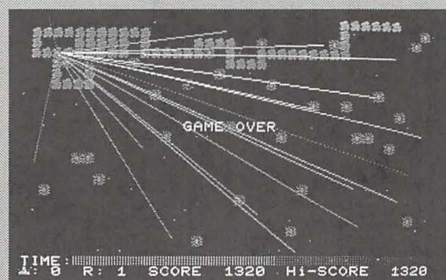
▲《写真2》1〜9の宇宙を選び，さっそくスタートだ！写真では数字が見えてない



▲《写真3》それっ，ガンマ28を集めろ！自分の通ったあとの煙に当たるとアウト



▶《写真4》よしっ，あの2個を取ってスペース・キーを押せば1面クリアだ。ヤッタネ



▼《写真5》うおー，最短ルートで行こうとしたらドッカーン！くーもう一度だぁっ！

★編さんはD党か。オレはS党だ！影さんは？(千葉県松戸市・LYNN18才)……【つぐ美：甘党とかいいたいんでしょ。影：彼はいっぱいイラストも送ってくるのだが，女の子がみんないっしょなのだ。たまにはちがうのを描いてくるように！あと氏名もな。】

できなくなります。

最後に

プログラムが実行されている間，ずっと音楽が流れているゲームを作ってみたいと思って作りました。

単純なゲームですが，ノリは良いと思います。

●参考にしたもの

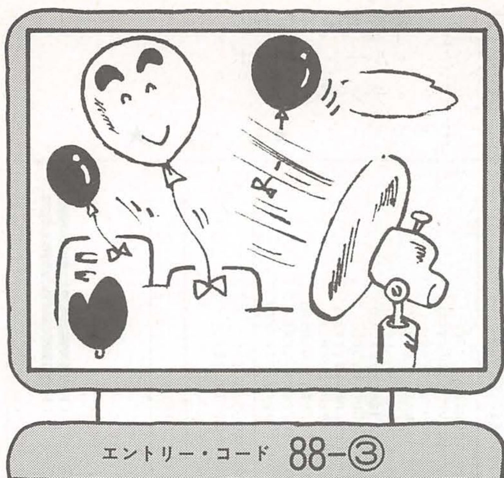
- ◦ルート16ターボ
- ◦テグザー

★　★

COSMOSTRONのプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■■||||| - C O S M O T R O N - |||||■■■■■■■■■
110 NEW CMD:CMD BGM 1:SCREEN 0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,23,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3
120 DIM F0(25),F1(25),F2(25),F3(25),S0(25),G0(25),E0(25)
130 DIM M1$(56,1,2),M2$(56,1,2),M3$(56,1,2),E(39,9)
140 REM ■■■■■■■■■|||||   R E A D    D A T A   |||||■■■■■■■■■
150 FOR I=0 TO 25:READ A$:F0(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
160 FOR I=0 TO 25:READ A$:F1(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
170 FOR I=0 TO 25:READ A$:F2(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
180 FOR I=0 TO 25:READ A$:F3(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
190 FOR I=0 TO 25:READ A$:S0(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
200 FOR I=0 TO 25:READ A$:G0(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
210 FOR I=0 TO 25:READ A$:E0(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
220 MS$="T90L1@16CT200L8@0"
230 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:READ A$,B$:FOR K=1 TO 56:M1$(K,J,I)=MID$(A$,K,1)
240 M2$(K,J,I)=MID$(B$,K+2,1):M3$(K,J,I)=MID$(B$,K,1):NEXT K,J,I
250 CMD PLAY "t20018v15o3@0","t20018v15o5@0","t20018v15o2@0","t20018v15o4"
260 REM ■■■■■■■■■|||||      T I T L E      |||||■■■■■■■■■
270 CLS 3:COLOR 5:LOCATE 0,23:PRINT "TIME:";:PUT@(0,191),F0,PSET:RESTORE 1450
280           LOCATE 1,24:PRINT ": 4  R: 1  SCORE         Hi-SCORE";
290 FOR I=0 TO 199:X=RND*638:C=RND*6:PSET(X,I),C:PSET(X+1,I),C+1:NEXT
300 A=314:B=157:FOR I=0 TO 13:READ C,D:LINE(A,B)-(C,D),7:A=C:B=D:NEXT
310 A=405:B=84 :FOR I=0 TO  3:READ C,D:LINE(A,B)-(C,D),5:A=C:B=D:NEXT
320 FOR I=0 TO 9:READ A$:PUT@(I*25+70,100),KANJI(VAL("&h"+A$)),PSET,2,0:NEXT
330 M=0:O=5:N=0
340 IF O<5 THEN FOR I=1 TO 4:C=RND*6+1:COLOR=(I,C):NEXT
350 GOSUB 1050:J=INP(9):IF J<>191 THEN 340
360 RD=1:FL=4:SC=0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
370 REM ├──────────────────────────────────────────────┤
380 TT=642:T=0:E=0:M=0:O=1:N=1:LOCATE 8,24:PRINT RD;
390 FOR I=1 TO 9:CW(I)=0:FOR J=1 TO 38:E(J,I)=1:NEXT J,I
400 CMD PLAY MS$:FOR I=82 TO 639 STEP 4:LINE(I,184)-(I+1,190),6,B:NEXT
410 REM ■■■■■■■■■|||||  S P A C E   S T A T I O N  |||||■■■■■■■■■
420 GOSUB 1100:FOR I=9 TO 0 STEP -1:GOSUB 1050:FOR J=5 TO 0 STEP -5
430 GOSUB 1020:LINE(320-I*I*I,90-I*I)-(320+I*I*I,90+I*I),J,B:NEXT J,I
440 GOSUB 1100:A=0:FOR I=0 TO 2:FOR J=2 TO 0 STEP -1:GOSUB 1050:A=A+1
450 LINE(I*217,J*60)-(I*217+205,J*60+55),5,B
460 PUT@(J*217+100,I*60+20),KANJI(9018-A),PSET,2,0:NEXT J,I
470 REM ├──────────────────────────────────────────────┤
480 GOSUB 1050:GOSUB 1020:IF TT=82 THEN A$="TIME OVER":GOTO 980
490 I=INP(0):J=INP(1):CO=0
500 CO=CO-(I=253)  -(I=251)*2-(I=247)*3-(I=239)*4-(I=223)*5
510 CO=CO-(I=191)*6-(I=127)*7-(J=254)*8-(J=253)*9
520 IF CO=0 THEN 480 ELSE IF GW(CO)>0 THEN 480
530 FOR I=1 TO 9:CW(I)=CW(I)-1:NEXT:CW(CO)=3
540 REM ■■■■■■■■■|||||  C O S M O   W R I T E  |||||■■■■■■■■■
550 GOSUB 1090:LOCATE 15,10:FOR I=0 TO 9:GOSUB 1050:FOR J=5 TO 0 STEP -5
560 GOSUB 1020:LINE(320-I*I*I,90-I*I)-(320+I*I*I,90+I*I),J,B:NEXT
565 PRINT MID$("COSMO  No.",I+1,1);:NEXT:PRINT CO:GOSUB 1050:CLS
570 FOR I=0 TO 39:GOSUB 1050:GOSUB 1020:GOSUB 1020
580 J=RND*23:C=RND*6+1:PSET(I*16+5,J*8+3),C:PSET(I*16+6,J*8+3),C
590 FOR A=2 TO RD:J=RND*20+1:PUT@(I*16,J*8),G0,PSET:NEXT
600 IF E(I,CO)=0 THEN 610 ELSE J=RND*20+1:PUT@(I*16,J*8),E0,PSET
610 NEXT:FX=35:FY=0:F=4
620 REM ■■■■■■■■■|||||       M A I N       |||||■■■■■■■■■
630 GOSUB 1050:GOSUB 1020:IF TT=82 THEN A$="TIME OVER":GOTO 980
640 I=INP(0):J=INP(1):K=INP(9)
650 IF K=191 THEN 420
660 IF I=239 THEN F=4
670 IF I=251 THEN F=3
680 IF I=191 THEN F=2
690 IF J=254 THEN F=1
700 PUT@(FX*16,FY*8),S0,PSET
710 ON F GOTO 720,730,740,750
720 FY=FY-1:GOTO 760
730 FX=FX+1:GOTO 760
740 FY=FY+1:GOTO 760
750 FX=FX-1
760 IF FX<0 OR FX>39 OR FY<0 OR FY>22 THEN 420
770 P=POINT(FX*16+8,FY*8+5)
780 IF P=2 OR P=7 THEN 950
790 ON F GOTO 800,810,820,830
800 PUT@(FX*16,FY*8),F0,PSET:GOTO 840
810 PUT@(FX*16,FY*8),F2,PSET:GOTO 840
820 PUT@(FX*16,FY*8),F3,PSET:GOTO 840
830 PUT@(FX*16,FY*8),F1,PSET
840 IF P=4 THEN 870
850 GOTO 630
860 REM ■■■■■■■■■|||||   G E T   G A N M A 2 8   |||||■■■■■■■■■
870 E(FX,CO)=0:E=E+1:SC=SC+1:LOCATE 18,24:PRINT USING "####0";SC
880 IF HS<SC THEN  HS=SC  :LOCATE 34,24:PRINT USING "####0";HS
890 IF E<342 THEN 850 ELSE IF RD=2 THEN 1120
900 REM ■■■■■■■■■|||||       C L E A R       |||||■■■■■■■■■
910 LOCATE 15,10:FOR I=1 TO 8:CMD PLAY "c":PRINT MID$("CLEAR ..",I,1);:NEXT
920 CMD PLAY "C":PRINT RD;:FL=FL+3:RD=RD+1:LOCATE 2,24:PRINT FL;
930 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(0,I):FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:GOTO 380
940 REM ■■■■■■■■■|||||     B o o o o o o N     |||||■■■■■■■■■
950 FOR I=0 TO 180 STEP 10:J=RND*639:C=RND*7:LINE(FX*16+8,FY*8+4)-(J,I),C:NEXT
960 IF FL>0 THEN FL=FL-1:LOCATE 2,24:PRINT FL;:GOTO 440 ELSE A$="GAME OVER"
970 REM ■■■■■■■■■|||||    G A M E   O V E R    |||||■■■■■■■■■
980 LOCATE 15,10:FOR I=1 TO 9:CMD PLAY "C":PRINT MID$(A$,I,1);        :NEXT
990 LOCATE 17,12:FOR I=1 TO 5:CMD PLAY "C":PRINT MID$(STR$(SC*10),I,1);:NEXT
1000 GOTO 270
1010 REM■■■■■■■■■|||||        T I M E        |||||■■■■■■■■■
1020 T=T+1+(T=45)*45:IF T=45 THEN TT=TT-4-(TT=82)*4:LINE(TT,184)-(TT,190),2,B
1030 RETURN
1040 REM■■■■■■■■■|||||         B G M         |||||■■■■■■■■■
1050 IF M=1 THEN O=O+1+(O=6)*6
1060 M=M+1+(M=56)*56:V=0:IF O=5 OR O=6 THEN V=1
1070 CMD PLAY M1$(M,V,N),M2$(M,V,N),M3$(M,V,N),M1$(M,V,N)
1080 RETURN
1090 REM■■■■■■■■■|||||         C L S         |||||■■■■■■■■■
1100 CLS:LINE(0,0)-(639,183),0,BF:RETURN
1110 REM■■■■■■■■■|||||      E N D I N G      |||||■■■■■■■■■
1120 M=0:N=2:O=1:C=4:FL=0:CMD PLAY MS$,,"v0":FOR I=0 TO 9000:NEXT
1125 RESTORE 1510:I=7:C=C+1+(C=7)*7
1130 I=I+1:READ A$:J=0
1135 J=J+1:GOSUB 1050:LOCATE J+6,I:COLOR C:PRINT MID$(A$,J,1)
1140 IF INP(9)=191 THEN CMD PLAY ,,"v15":GOTO 960
1145 IF J=25 THEN IF I=11 THEN 1125 ELSE 1130
1150 GOTO 1135
1160 REM■■■■■■■■■|||||        D A T A        |||||■■■■■■■■■
1170 DATA 10  ,8   ,8001,8001,8001,8001,8001,8001,C003,C003,C003,C003,C003
1180 DATA C003,E187,6186,6186,E997,799E,6996,EFF7,FFFF,EFF7,67E6,67E6,67E6
1190 DATA 10  ,8   ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,F00 ,F00 ,F00 ,FE01,3E00
1200 DATA 3E00,800F,FC0F,800F,3EFC,FEFF,3EFC,FF01,FF01,FF01,0   ,0   ,0
1210 DATA 10  ,8   ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,F0  ,F0  ,F0  ,807F,7C
1220 DATA 7C  ,F001,F03F,F001,3F7C,FF7F,3F7C,80FF,80FF,80FF,0   ,0   ,0
1230 DATA 10  ,8   ,67E6,67E6,67E6,EFF7,FFFF,EFF7,F997,799E,6996,E187,6186
1240 DATA 6186,C003,C003,C003,C003,C003,C003,8001,8001,8001,8001,8001,8001
1250 DATA 10  ,8   ,5001,5001,5001,A82A,A82A,A82A,5055,5055,5055,AA2A,AA2A
1260 DATA AA2A,5415,5415,5415,AA2A,AA2A,AA2A,5455,5455,5455,282A,282A,282A
1270 DATA 10  ,8   ,0   ,1C  ,8   ,0   ,3E00,1400,0   ,1C73,821 ,0   ,F8
1280 DATA 50  ,0   ,707C,2028,0   ,FE00,5400,0   ,FC7D,A828,0   ,F8F8,5050
1290 DATA 10  ,8   ,8808,0   ,8808,1284,0   ,1284,550 ,0   ,C553,800 ,0
1300 DATA E807,550 ,0   ,E557,880 ,0   ,C883,2528,0   ,2528,9042,0   ,9042
1310 REM ├────────────────────────┤ BGM Data ├────────────────────────────┤
1320 DATA cccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccc
1330 DATA eeeeddrrddddrrffffeerreeeerrggggffrrffffrrggggbbrrbbbbrrcc
1340 DATA rrcrrrrrrrcrrrrrrrcrrrrrcrrrrcrrrcrrcrcrcrcccccccccccccccc
1350 DATA rrcrrrrrrrcrrrrrrrcrrrrrcrrrrcrrrcrrcrcrcrcccccccccccccccccc
1360 DATA ddddddddddddddddddddddddddddddcccccccccccccccccccccccccc
1370 DATA rrrrcrrrdrrrcrrrcfedrrfrrgrrerrdrrcrrrefdarrrradferrrrrrrr
1380 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaabbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb
1390 DATA rrrrgrrrrgabrrbagrrargrarrrrrrgrrrrgabrrbagrraarrrrrrrrrr
1400 DATA "crcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcr
1410 DATA "reccecefferrecefgfgfedefrrrrfefedcdefedcrrrrefefgfedcdecrrr
1420 DATA "grgrgrgrgrgrgrgrerererererererererergrgrgrgrgrgrgrgrgrgrgr
1430 DATA "rrrrgrrrrgabrrbagrrargrargrarrrrrrgrrrrgabrrbagrrerfrerrr
1440 REM ├───────────────────────┤ COSMO FIGTER ├─────────────────────────┤
1450 DATA 420,097,473,080,514,087,520,116,540,066,490,040,514,000
1460 DATA 450,030,390,020,300,045,364,040,385,054,380,082,314,157
1470 DATA 450,067,450,050,418,057,405,084
1480 REM ├───────────────────────┤ MOJI Data ├────────────────────────────┤
1490 DATA 2343,234F,2353,234D,234F,2353,2354,2352,234F,234E
1500 REM ├───────────────────────┤ Ending Data ├──────────────────────────┤
1510 DATA "    ALL ROUND CLEAR    "
1520 DATA "┬ ┬ ┬  ┌─  ┌─ ┌┬┐ ┌─┐"
1530 DATA "│ ├─┤  ├─  ├─ │││ │ │"
1540 DATA "┴ ┴ ┴  └─  └─ ┴┴┘ └─┘"
1550 REM■■■■■■■■■||||| -COSMOSTRON- 1990 N.MATSUKAWA |||||■■■■■■■■■
1560 REM■■■■■■■■■|||||  PC-8801mk][SR  N88-BASIC V2  |||||■■■■■■■■■
```

PC-8801 mkII SR



エントリー・コード　88-③

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

風の流れに身をまかせのパズルだ

移植版

風(かぜ)の迷(めい)宮(きゅう)

阿部　慎哉

はじめに

あの名作「風の迷宮」を88に移植しました。

ゲームの内容

フワフワを操って，風に吹き飛ばされたり，ブロックを押したり壊したりしながら，出口まで行ければOK！というパズルゲームです。

ルール

1．フワフワは，[8][2][4][6]キーで上下左右に動きます。
2．ブロックは1個なら押すことができます。送風機も上下方向に限り1個なら動かせます。
3．送風機は左右両方に風を噴きだしていて，障害物がない限りどこまでも均等に風が届いています。そんな風の通路にフワフワが入ると吹き飛ばされ，何かにぶつかるまで止まりません。もし，ぶつかった物がブロックなら1個壊します。その結果，障害物がなくなれば引き続き風に流されます。ブロックだけで風に流されるフワフワを止めるには，2個以上くっつけて配置しておく必要があります。
4．左右両方から風がきているところ（送風機2台の間で障害物がないところ）では，風の力がつりあっていて左右どちらにも流されません。
5．フワフワは風上には進めませんが，ブロックを押しながらなら風上でも進めます。

遊びかた

RUNするとデモ画面になり，簡単な例題を解いて見せてくれます。何かキーを押すとゲーム・スタートです。ギブアップは[G]キーです。3回ギブアップでゲーム・オーバーです。

[N]キーを押すと，その面が解けなくてもつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります。

プログラム

リストは2本あります。**リスト1**はキャラ定義用です。これは，プログラム大全集IIのミラクル・アイテムのを使っています。

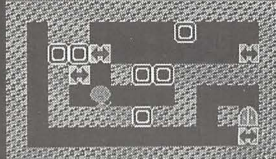
リスト2は，メイン・プログラムです。はじめに**リスト1**をRUNして，つぎに**リスト2**をRUNしてください。

●参考にしたもの

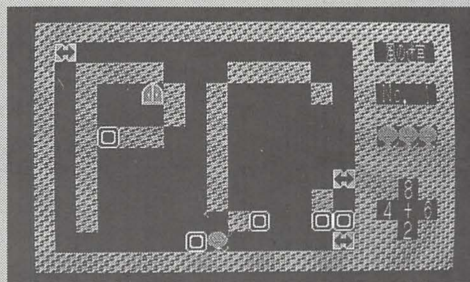
・PC-8801・8001プログラム大全集IIの「ミラクル・アイテム」
・BASICマガジン1990年1月号MZ-2500用「風の迷宮」

★

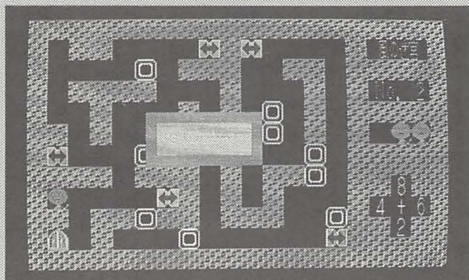




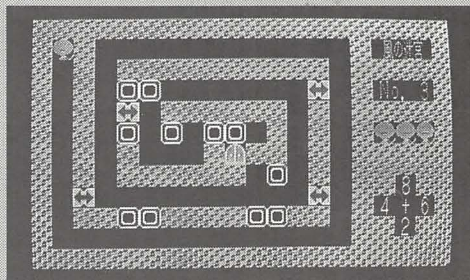
◀《写真1》タイトル画面だ。どの機種もデモで基本操作を教えてくれるのがいいネ



◀《写真2》1面だ。ブロックを押しながらだと風の影響をうけずにすむ



◀《写真3》身動きがとれなくなるとGive upするしかない。うまくブロックを使ってきりぬけろ



◀《写真4》あとはプログラムを打ち込んでからのおたのしみ

★ノンフィクション・ストーリー①友人S「ん？自転車のギアがオートマチックになっているぞ」私「そりゃ，壊れているんですよ…」（静岡県磐田郡・自転車で下校するときの話でした。のA1F18才）……【つぐ美：オートマチックって乙女チックとはちがうよね。】

《リスト1》風の迷宮のキャラクター定義プログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,3:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM C%(25),D%(13)
110 D%(0)=8:D%(1)=8:AD=&H4000:A=AD+&H20*48:GOSUB 150
120 FOR K=65 TO 81:FOR I=2 TO 13:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
130 PUT@(0,0),D%,PSET:A=AD+K*48:GOSUB 140:NEXT K:GOTO 180
140 FOR I=0 TO 7:GET@(I*2,0)-(15,7),C%:PUT@(I*2+1,0),C%,PSET:NEXT I
150 GET@(0,0)-(15,7),C%:FOR I=0 TO 23:A$=RIGHT$("000"+HEX$(C%(I+2)),4)
160 FOR J=0 TO 1:POKE A+I*2+J,VAL("&H"+MID$(A$,1-2*(J=0),2)):NEXT J,I:RETURN
170 '
180 LI=410:SA=&H7000:EA=&H70AF:GOSUB 190:SA=&HF320:EA=&HF34F:GOSUB 190:END
190 FOR I=SA TO EA STEP 16:S=0:FOR J=I TO I+15:READ A$:P=VAL("&H"+A$)
200 S=S+P:POKE J,P:NEXT J:READ A$:SS=VAL("&H"+A$)
210 IF S=SS THEN LI=LI+10:NEXT I:RETURN ELSE PRINT "DATA ERROR IN";LI:STOP
220 '
230 DATA 00FF,F100,00FE,FE83,1F00,00FE,00FF,1F00,00EF,EF38,F100,00EF
240 DATA 0000,FC00,FC00,7C82,81FE,FB7E,7F80,80F3,E37F,7F80,80C0,807F
250 DATA 0000,3F00,3F00,3E41,817F,DF7E,FE01,01CF,C7FE,FE01,0103,01FE
260 DATA 7F80,8080,C07F,7F80,80E3,F37F,7E81,82FB,FE7C,00FC,00FC,0000
270 DATA FE01,0101,03FE,FE01,01C7,CFFE,7E81,41DF,7F3E,003F,003F,0000
280 DATA 3F3F,403F,407F,FF80,8F80,8FFF,F898,9098,90F0,F090,9090,90F0
290 DATA FCFC,02FC,02FE,FF01,F101,F1FF,1F19,0919,090F,0F09,0909,090F
300 DATA F090,9090,90F0,F090,9890,98F8,FF8F,808F,80FF,7F40,3F40,3F3F
310 DATA 0F09,0909,090F,0F09,1909,191F,FFF1,01F1,01FF,FE02,FC02,FCFC
320 DATA 0000,0007,1F00,0000,0C3F,7300,0012,006D,FF00,0000,0FFF,F000
330 DATA 0000,00E0,F800,0000,30FC,CE00,0048,00B6,FF00,0000,F0FF,0F00
340 DATA 0304,0378,7C00,0000,003F,0F00,0000,0103,0001,0000,0003,0700
350 DATA C020,C01E,3E00,0000,00FC,F000,0101,E1C0,00E1,1212,0CC0,E00C
360 DATA 0300,0003,0F0F,1D02,0E1D,3131,611E,1E61,6161,C13E,3EC1,C1C1
370 DATA C000,00C0,F0F0,B840,70B8,8C8C,8678,7886,8686,837C,7C83,8383
380 DATA CD32,32CD,CDCD,C13E,3EC1,C1C1,C13E,3EC1,C1C1,FF00,00FF,FFFF
390 DATA B34C,4CB3,B3B3,837C,7C83,8383,837C,7C83,8383,FF00,00FF,FFFF
400 '
410 DATA ED,73,00,7D,31,FF,7D,11,00,C0,26,00,3A,87,EF,6F,6A0
420 DATA 2D,29,19,EB,3A,86,EF,6F,2D,06,00,4D,29,29,09,29,47C
430 DATA 29,29,29,29,29,29,19,22,02,7D,21,00,7E,7E,FE,00,3CB
440 DATA 20,1C,23,7E,FE,00,28,4A,11,00,40,E5,CD,74,70,CD,601
450 DATA 89,70,2A,02,7D,23,23,22,02,7D,E1,23,18,E5,7E,FE,606
460 DATA 00,28,2F,11,00,40,E5,CD,74,70,CD,89,70,E1,7D,FE,760
470 DATA 01,E5,2A,02,7D,20,04,01,7C,02,09,23,23,22,02,7D,322
480 DATA E1,23,18,DA,26,00,6F,44,4D,29,09,29,29,29,29,19,40B
490 DATA EB,C9,D3,5F,ED,7B,00,7D,C9,2A,02,7D,06,08,D3,5C,77A
500 DATA CD,A6,70,D3,5D,CD,A6,70,D3,5E,CD,A6,70,C5,01,50,920
510 DATA 00,09,C1,10,E9,C9,1A,77,13,23,1A,77,13,2B,C9,FF,5EA
520 DATA EB,4E,23,7E,23,66,6F,0C,0D,C8,06,00,11,00,7E,ED,535
530 DATA B0,AF,12,F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,32,C2,E6,CD,00,8E9
540 DATA 70,3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,32,C2,E6,FB,C9,00,00,FF,9D2
```

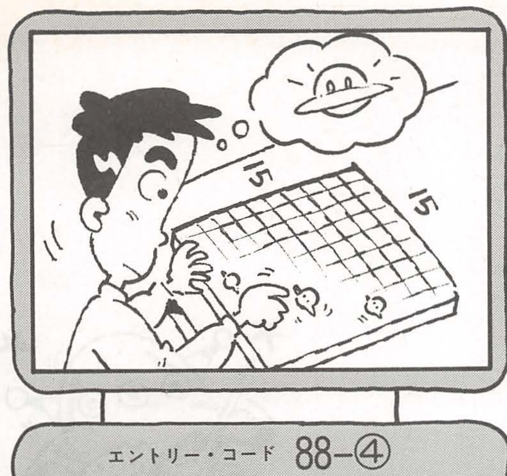
《リスト2》風の迷宮のメイン・プログラム・リスト

```
10 '***** ｶｾﾞﾉ ﾒｲｷｭｳ *****
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:NEW CMD:DEFINT A-Z
30 DEF USR=&HF320:DIM SCRN(40,25),C%(73):GOSUB 980
40 CMD PLAY "T120@9":MEN=1:GOSUB 790
50 '=====[ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ]==================================================
60 N=3:GSW=0:IF MEN>10 THEN MEN=1
70 GOSUB 540:FOR J=2 TO 10 STEP 4:FOR I=32 TO 36 STEP 2:LOCATE I,J
80 Z$=USR(CH$(0)):NEXT:NEXT:RESTORE 1010:FOR I=528 TO 576 STEP 16:READ A$
90 PUT@(I,16),KANJI(VAL("&H"+A$)),,6,0:NEXT
100 FOR I=520 TO 552 STEP 16:READ A$:PUT@(I,48),KANJI(VAL("&H"+A$)),,6,0:NEXT
110 IF MEN<10 THEN PUT@(584,48),KANJI(&H2330+MEN),,6,0:GOTO 130
120 PUT@(568,48),KANJI(&H2331),,6,0:PUT@(584,48),KANJI(&H2330),,6,0
130 FOR I=32+(3-N)*2 TO 36 STEP 2:LOCATE I,10:Z$=USR(CH$(4)):NEXT
140 LINE(512,136)-(607,151),0,BF:LINE(544,120)-(575,167),0,BF
150 RESTORE 1060:FOR I=1 TO 5:READ X,Y,A$:PUT@(X,Y),KANJI(VAL("&H"+A$)):NEXT
160 '=====[ ﾒｲﾝ ]=========================================================
170 GOSUB 770
180 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 180
190 IF K$="G" OR K$="g" THEN GOSUB 620:GOTO 230
200 IF K$="N" OR K$="n" THEN MEN=MEN+1:GOSUB 60
210 GOSUB 250:IF GSW=0 THEN 170
220 GOSUB 720:MEN=MEN+1:GOTO 60
230 N=N-1:IF N=0 THEN GOSUB 660:GOTO 40 ELSE 70
240 '=====[ ﾌﾜﾌﾜ ｲﾄﾞｳ ]===================================================
250 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
260 IF DX=0 AND DY=0 THEN RETURN
270 XX=XF+DX:YY=YF+DY:A=SCRN(XX,YY):IF A=1 THEN RETURN
280 IF A=5 THEN LOCATE XF,YF:Z$=USR(CH$(0)):GSW=1:RETURN
290 IF DX=0 THEN 330
300 IF A=3 THEN GOSUB 400:RETURN
310 IF A=2 THEN RETURN
320 DD=DX:XK=XX:YK=YY:GOSUB 440:IF FG<>0 THEN RETURN ELSE GOSUB 380:RETURN
330 IF A=2 OR A=3 THEN GOSUB 400 ELSE GOSUB 380
340 A=SCRN(XF-2,YF):IF A=3 OR A=1 THEN RETURN
350 A=SCRN(XF+2,YF):IF A=3 OR A=1 THEN RETURN
360 DM=0:FOR DD=-2 TO 2 STEP 4:XK=XF+DD:YK=YF:GOSUB 440:DM=DM+FG:NEXT
370 IF DM<>0 THEN GOSUB 470:RETURN ELSE RETURN
380 LOCATE XX,YY:Z$=USR(CH$(4)):LOCATE XF,YF:Z$=USR(CH$(0)):XF=XX:YF=YY:RETURN
390 '=====[ ﾌﾞﾛｯｸ,ｿｳﾌｳｷ ｦ ｵｽ ]===========================================
400 XN=XX+DX:YN=YY+DY:IF SCRN(XN,YN)<>0 THEN RETURN
410 SCRN(XX,YY)=0:SCRN(XN,YN)=A:IF A=2 THEN I=2 ELSE I=3
420 LOCATE XN,YN:Z$=USR(CH$(I)):GOSUB 380:RETURN
430 '=====[ ｶｾﾞﾉ ﾂｳﾛｶ ]===================================================
440 WHILE SCRN(XK,YK)=0:XK=XK+DD:WEND
450 IF SCRN(XK,YK)=2 THEN FG=-DD:RETURN ELSE FG=0:RETURN
460 '=====[ ｶｾﾞﾆ ﾄﾊﾞｻﾚﾙ ]=================================================
470 XK=XF+DM:WHILE SCRN(XK,YF)=0:CMD PLAY "O7C16D16":LOCATE XK,YF
```


★影さん，なぜPC-98にアフターバーナーが移植されないんだぁ？何，わからない。なら，みんなのためにこの世から去ってくれ。(北海道苫小牧市・影さんの陰15才)……【編：読者もこう言っていることだし。影：ダッダッダッ……，私が移植してしんぜよう。】

```
480 Z$=USR(CH$(4)):LOCATE XF,YF:Z$=USR(CH$(0)):XF=XK:XK=XK+DM:WEND
490 IF SCRN(XK,YF)<>3 THEN RETURN
500 CMD PLAY "O6F16D16":SCRN(XK,YF)=0:LOCATE XK,YF:Z$=USR(CH$(4))
510 LOCATE XF,YF:Z$=USR(CH$(0)):XF=XK:IF SCRN(XF+DM,YF)<>0 THEN RETURN
520 DD=DM:XK=XF+DM:YK=YF:GOSUB 440:IF FG=0 THEN 470 ELSE RETURN
530 '=====[ ﾒﾝ ｻｸｾｲ ]=========================================================
540 FOR Y=0 TO 22 STEP 2:FOR X=0 TO 30 STEP 2:SCRN(X,Y)=1:NEXT:NEXT
550 CLS 3:FOR Y=0 TO 23:LOCATE 0,Y:Z$=USR(CHR$(0)+STRING$(40,CH$(1))):NEXT
560 ON MEN GOSUB 1230,1250,1270,1290,1310,1330,1350,1370,1390,1410
570 FOR Y=2 TO 21 STEP 2:READ C$:X=2:FOR I=1 TO 7:C=VAL("&H"+MID$(C$,I,1))
580 K=C¥4:GOSUB 600:K=C MOD 4:GOSUB 600:NEXT:NEXT:READ X,Y:K=4:XF=X:YF=Y
590 GOSUB 600:READ X,Y:K=5:GOSUB 600:CMD PLAY"T120@9":RETURN
600 LOCATE X,Y:Z$=USR(CH$(K)):SCRN(X,Y)=-K*(K<>4):X=X+2:RETURN
610 '=====[ ｷﾌﾞｱｯﾌﾟ ]========================================================
620 LINE(176,72)-(351,111),1,BF:LINE(192,80)-(335,103),5,BF
630 COLOR 1:LOCATE 13,11:PRINT "Giveup!":COLOR 7
640 CMD PLAY "@4505{AGFEDC}3<{AGFEDC}5<{AGFEDC}7":FOR W=0 TO 1000:NEXT:RETURN
650 '=====[ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ]======================================================
660 LINE(160,64)-(372,119),4,BF:LINE(176,72)-(356,111),2,BF
670 COLOR 4:LOCATE 12,11:PRINT "Game Over":COLOR 7
680 RESTORE 1080:FOR I=1 TO 3:READ M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
690 CMD PLAY M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:NEXT
700 CMD PLAY "T120O4@9":FOR W=0 TO 2000:NEXT:RETURN
710 '=====[ ﾒﾝ ｸﾘｱ ]==========================================================
720 LINE(176,72)-(351,111),6,BF:LINE(192,80)-(335,103),1,BF
730 COLOR 6:LOCATE 13,11:PRINT "Clear!!":COLOR 7
740 RESTORE 1120:FOR I=1 TO 6:READ M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
750 CMD PLAY M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:NEXT:FOR W=0 TO 2000:NEXT:RETURN
760 '=====[ ｷｰﾊﾞｯﾌｧ ｸﾘｱ ]=====================================================
770 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 770 ELSE RETURN
780 '=====[ ﾀｲﾄﾙ ]============================================================
790 CLS 3:SCREEN 0,3:RESTORE 1010:COLOR 0:LOCATE 0,12:FOR L=1 TO 7
800 PRINT STRING$(28,"■"):NEXT:COLOR 7:FOR K=112 TO 412 STEP 100:READ A$
810 PUT@(K+1,0),KANJI(VAL("&H"+A$)),,1,0:PUT@(K,0),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR,7,0
820 FOR I=0 TO 15:GET@(K,I)-(K+16,I),C%:FOR J=1 TO 3:PUT@(K,I*3+J+100),C%,PSET
830 NEXT:NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(639,99),0,BF:SCREEN 0,0:FOR K=112 TO 412 STEP 100
840 FOR I=0 TO 16:GET@(K+I,100)-(K+I,147),C:FOR J=1 TO 5:PUT@(K+I*5+J,0),C%
850 NEXT:NEXT:NEXT:LINE(100,100)-(500,150),0,BF:CLS
860 '=====[ ﾃﾞﾓ ]=============================================================
870 RESTORE 1020:FOR Y=9 TO 23 STEP 3:READ A:LOCATE 1,Y:Z$=USR(CH$(A))
880 PUT@(64,Y*8),KANJI(&H2127),,6,0:FOR X=96 TO 156 STEP 20:READ A$
890 PUT@(X,Y*8),KANJI(VAL("&H"+A$)),PSET,6,0:NEXT:NEXT:CMD STOPM
900 FOR Y=8 TO 23:LOCATE 13,Y:Z$=USR(CHR$(0)+STRING$(26,"A")):NEXT
910 FOR Y=8 TO 22:FOR X=12 TO 37 :SCRN(X,Y)=1:NEXT:NEXT:GOSUB 770
920 RESTORE 1040:FOR Y=10 TO 20 STEP 2:READ A$:X=15:FOR I=1 TO 11:LOCATE X,Y
930 K=VAL(MID$(A$,I,1)):Z$=USR(CH$(K)):SCRN(X,Y)=-K*(K<>4):X=X+2
940 NEXT:NEXT:READ XF,YF:READ Q$:FOR Q=1 TO LEN(Q$) STEP 2:K$=MID$(Q$,Q+1,1)
950 FOR R=1 TO VAL(MID$(Q$,Q,1)):GOSUB 250:KK$=INKEY$:IF KK$<>"" THEN RETURN
960 FOR W=0 TO 1500:NEXT:NEXT:NEXT:FOR W=0 TO 6000:NEXT:GOTO 900
970 '=====[ ｷｭﾗ ｾｯﾃｲ ]========================================================
980 RESTORE 1000:FOR I=0 TO 5:READ A$:CH$(I)=A$:NEXT:RETURN
990 '=====[ ﾃﾞｰﾀ ]============================================================
1000 DATA "    ",AAAA,BCDE,FGHI,JKLM,NOPQ
1010 DATA 4977,244E,4C42,355C,234E,236F,2125
1020 DATA 4,2555,256F,2555,256F,2,4177,4977,3521,2121,1,4A49,2121,2121,2121
1030 DATA 3,2556,256D,2543,252F,5,3D50,387D,2121,2121
1040 DATA 01100003000,03320000002,01201331111,01400001000,01111311015
1050 DATA 00000000002,19,16,1628222612181618121428161836121216122842862826l2
1060 DATA 552,120,2338,520,136,2334,552,136,215C,584,136,2336,552,152,2332
1070 '
1080 DATA @9T180Q8O6{BA-EC+C-}<Q3A->Q8{B-GE-C<B->}Q3GQ8,,,,
1090 DATA >{AG-DC-<AG-DC-<AG-A>C-DG-A>C-DG-A}1,,,,,
1100 DATA @23Q3G-FB-,@23T180Q3O6D-C<B-,@23T180Q3O5B-AF,T180Q3O4E-FD-
1110 DATA T180Q3O3B-AB-,V13T180Q3O3E-F<B-
1120 DATA @1T80Q4O6G4&G8{GGG}8G4&G8{EFG-}8,@1T80Q4O6E4&E8{EEE}8E4&E8{CDE-}8
1130 DATA @1T80Q4O6C4&C8{CCC}8C4&C8{<AB-B>}8,V10T80Q4O4E4&E8{EEE}8E4&E8{CDE-}8
1140 DATA V10T80Q4O4C4&C8{CCC}8C4&C8{<AB-B>}8,T80Q7O3C2C4R8
1150 DATA Q5G8{GGR}8Q3{GGA}4,Q5E8{EER}8Q3{EEF+}4,Q5C8{CCR}8Q3{CCD}4
1160 DATA Q5E8{EER}8Q3{EEF+}4,Q5C8{CCR}8Q3{CCD}4,C2,Q5B-8{B-B-R}8Q3{B-GB-}4
1170 DATA Q5G8{GGR}8Q3{GE-G}4,Q5E-8{E-E-R}8Q3{E-CE-}4,Q5G8{GGR}8Q3{GE-G}4
1180 DATA Q5E-8{E-E-R}8Q3{E-CE-}4,E-2,>Q4C8{CCC}8C8{CCC}8,Q4A8{AAA}8A8{AAA}8
1190 DATA Q4F8{FFF}8F8{FFF}8,Q7A4A4,Q7F4F4,F4F4,C8{CCC}8C8{<B>CD-}8
1200 DATA A-8{A-A-A-}8A-8{<GAB-}8,E-8{E-E-E-}8E-8{EFG-}8,A-4Q4A-8{GAB-}8
1210 DATA E-Q4E-8{EFG-}8,A-4Q4A-8<{GAB-}8,Q8D1,Q8B1,Q8G1,Q8G1,Q8D1,Q8G1
1220 '
1230 DATA 8000000,1540550,1011004,1011000,1D41000 : RESTORE 1230:RETURN
1240 DATA 1001000,1001002,1001004,10007F3,000F002,24,8,10,6
1250 DATA 1402403,00C54D4,1540404,04046C4,47D4404 : RESTORE 1250:RETURN
1260 DATA 800440C,545445C,0024440,45D457C,0400002,20,16,2,20
1270 DATA 1000000,1155554,13C0008,1215544,1333C44 : RESTORE 1270:RETURN
1280 DATA 1101144,11554C4,2000008,17D57D4,0000000,2,2,18,12
1290 DATA 0001000,7151514,8312005,4651042,0403155 : RESTORE 1290:RETURN
1300 DATA 0555002,C401515,00930C2,0451551,4060001,8,10,28,4
1310 DATA 0000002,0F55550,1000024,1815514,1103114 : RESTORE 1310:RETURN
1320 DATA 0015104,5555154,1B00003,17C5955,0000000,2,16,24,12
1330 DATA 4001002,0009C40,0F01054,1F55050,1303002 : RESTORE 1330:RETURN
1340 DATA 1101050,1555754,0001C08,20F1444,0051040,14,20,18,20
1350 DATA 0000000,0554550,9404400,1544410,1004416 : RESTORE 1350:RETURN
1360 DATA 1164400,100450D,137457C,2004400,C304400,8,6,16,20
1370 DATA 3000000,1555700,1040750,1800012,1070000 : RESTORE 1370:RETURN
1380 DATA 1C65551,1040310,1C51518,100FC00,0055154,28,20,18,20
1390 DATA 0103400,30347FF,25954F0,0010F03,51560F4 : RESTORE 1390:RETURN
1400 DATA 8004005,51175FC,01801CC,1511142,0001C00,20,2,16,4
1410 DATA 1000000,13D57C5,9F10040,03D8454,0410040 : RESTORE 1410:RETURN
1420 DATA 0410745,C510040,09D5657,450100F,0010000,2,2,28,2
```


★トイレにベーマガを落としてしまったので，10月号を２冊も買ったのだ！（神奈川県藤沢市・**藤村良太19才**）……【**つぐ美**：あら，もう１冊といわず２，３冊買ってくれてもいいのよ。**影**：ひょっとしてこのハガキはトイレに落としたほうでは……エンガチョ！】



エントリー・コード　88-④

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

おお，昔，授業中にやったものだ

U.F.O.（ユーフォー） DESTRUCTION（デストラクション）

GA・ZI・RA

内　容

この遊びはわがクラスでとても流行していたもので，とってもおもしろい！みなさんで遊んでやってください。

遊びかた

プログラムをRUNすると，15×15のマスが2組現れます。青がプレイヤー用ですので，味方のUFOを5機置きます。するとコンピュータもUFOを置きますが，見えていたのではゲームになりませんからもちろん隠します。

そのUFOをさがしてください。ここぞ！と思ったところへカーソルを合わせてもらえますと，はずれたときは青で，当たったときは黄色でマスが塗られます。これだけだとちょっとムズいので，はずれた場合でも，上下左右(ななめも含めて)1マス以内にUFOがいるときは周囲が紫で塗られます。いなければ青で塗られます。これをCOMPUTERと交互に行ない，先に全滅させたほうが勝ちです。

操作方法

カーソル移動は，[8][2][4][6]キーで，決定がスペース・キーです。

プログラムについて

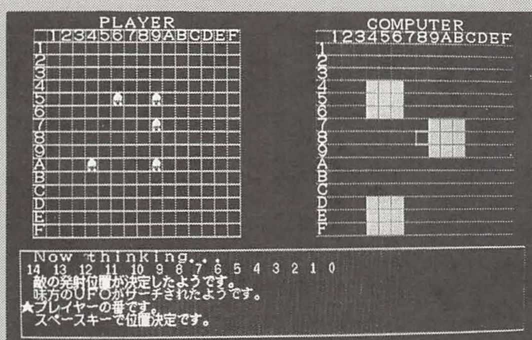
とくにむずかしいことはやってません。はじめて思考ルーチンなるものを作ったので弱いかも知れません。

参考文献

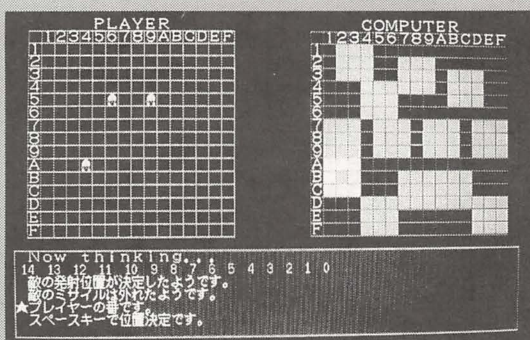
・電波新聞社「ALL ABOUT NAMCO」

CHECKER FLAG

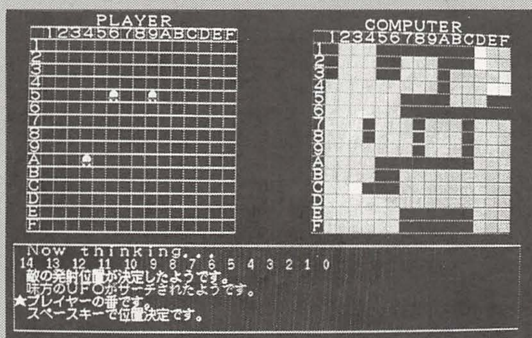
編：こういった普段やってる遊びをゲーム化するってことも，一つの手ですね。
影：アイデアに困ってる人は，着眼点という意味で参考にしてもらいたいものだねー。
編：そうですね。ただこのタイプとなると，コンピュータの思考ルーチンがゲームの核となりますよね。やっぱり，それなりにコンピュータが強くなければ，おもしろくありませんからね。
Dr.D：そうじゃ～～。そのとおりじゃ～～。その点，このプログラムは，よくできておる。影くんなんか，負けたそうじゃないか。
影：それは言ってほしくなかった。



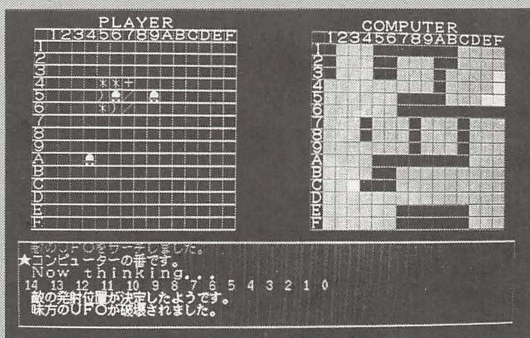
◀《写真1》知ってる人は知っている，潜水艦ゲームだネ



▶《写真2》まず，自分のUFOを配置する。まんべんなく配置するといいゾ。それ，探索開始だ！



◀《写真3》早くも2機撃沈されてしまった。うーやばいっ，またサーチされた……

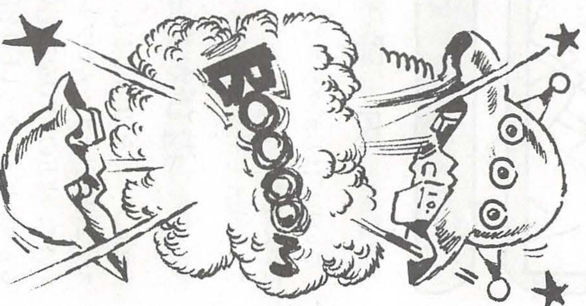


▶《写真4》やっと3機目発見！しかしまた1機つぶされてしまった……しおしお

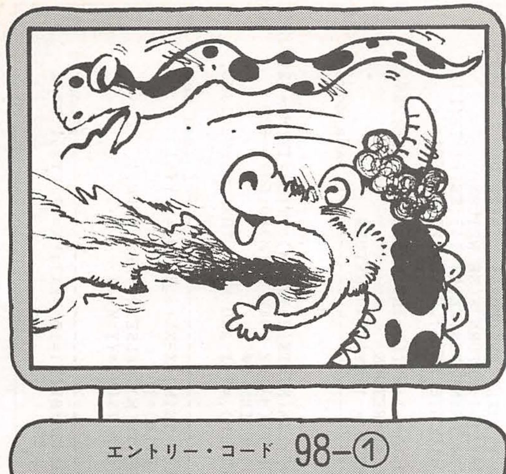
★「伊集院　光」のラジオ番組も終わってしまった。「芳賀　ゆい」も素顔を見せずに留学！影さんは素顔は見せるつもりがあるのだろうか？（埼玉県越谷市・**ラジオ聞け！の　やす16才**）……【**影**：私の素顔を見た者は事故にあうと前々から言ってるだろ。だから…。】

U.F.O. DESTRUCTIONのプログラム・リスト

```
10 '    SAVE "UFO"
20 CLEAR:DEFINT A-Z:SCREEN ,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 18,24,0,1
30 DIM PL(15,15),CM(15,15),TB(15,15),CH(500),MX(225),MY(225)
40 SCREEN WIDTH 4,640,4:OUT (&H100),(INP(&H100)) OR 127
50 CLS 3:LINE (0,0)-(16,8),4,B:GET (0,0)-(31,15),CH:PUT PATTERN 1,CH,4
60 RESTORE *UD:FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=1 TO 16:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
70 PSET (J-1,I),A:NEXT:NEXT:GET (0,0)-(15,7),CH:PUT PATTERN 2,CH,4
80 GOSUB *MS:CH(0)=16:CH(1)=8:FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 15:TB(I,J)=1:NEXT:NEXT
90 TURN OFF SPRITE:TURN ON SPRITE 1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
100 KEY 1,"WIDTH 80:CLS 3"+CHR$(13):PLAY "T255V12","T255V12"
110 *PLAYER.PUT
120 CLS:C=7:PRINT "青いスクリーンに自機を置いてください"
130 PRINT "カーソル移動・・・・・8、2、4、6"
140 PRINT "UFO 置く・・・・・【SPACE】"
150 X=1:Y=1:U=6:F=0:WA=500:PUFO=5:CUFO=5
160 GOSUB *CP:IF INP(9)=191 THEN 170 ELSE 160
170 IF PL(X,Y)>0 THEN 160
180 PL(X,Y)=U:LOCATE SPRITE U,X*16+17,Y*8+9,2:TURN ON SPRITE U
190 U=U-1:IF U>1 THEN 160
200 *COMPUTER.PUT:U=5
210 X=INT(RND*15)+1:Y=INT(RND*15)+1:IF CM(X,Y)=0 THEN CM(X,Y)=1:U=U-1
220 IF U>0 THEN 210
230 *GAME.START
240 CLS:C=39:PRINT:M$=" 【GAME START】":GOSUB *MP:PRINT
250 PLAY "@7V12O4L8E4.&EEEC<A>CEGEE4.&EEEC<A>CEGG+G+2.&G+4.R","@7O4L8G4.&GGGECEG
B-AG4.&GGGECEGAA+B2.&B4.R"
260 FOR I=0 TO 30000:NEXT
270 *PLAYER'S.TURN
280 C=5:M$="★プレイヤーの番です。":GOSUB *MP
290 M$=" スペースキーで位置決定です。":GOSUB *MP:X=8:Y=8:F=22
300 GOSUB *CP:IF INP(9)<>191 THEN 300
310 *PLAYER.ATTACK
320 M=(X+F+1)*16+1:N=(Y+1)*8+1:IF POINT(M,N)=6 THEN BF=1
330 IF CM(X,Y)=1 THEN *HIT.COM.UFO
340 X1=X+(X>1):X2=X-(X<15):Y1=Y+(Y>1):Y2=Y-(Y<15)
350 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:IF CM(I,J)=1 THEN *NEAR.BY
360 NEXT:NEXT:C=7:M$=" UFOはいないようです。":GOSUB *MP:C=1:GOSUB *MR
370 IF BF=1 THEN BF=0:C=6 ELSE C=1
380 LINE (M,N)-STEP(14,6),C,BF:IF CUFO=0 THEN *GO ELSE *COMPUTER'S.TURN
390 *NEAR.BY
400 C=35:M$=" 敵のUFOをサーチしました。":GOSUB *MP
410 PLAY "@05L64O8CRCRRRRCRCRRRRCRC":C=3:GOSUB *MR:GOTO 370
420 *HIT.COM.UFO
430 C=2:M$=" 敵のUFOを破壊しました。":GOSUB *MP:BF=1
440 PLAY "@53O7L48CDEFGABCDEFGAB"
450 CM(X,Y)=0:CUFO=CUFO-1:GOTO 370
460 *COMPUTER'S.TURN
470 C=6:M$="★コンピューターの番です。":GOSUB *MP
480 M$=" Now thinking...":GOSUB *MP
490 CNT=0:PM=0:GM=0:FOR X=1 TO 15:FOR Y=1 TO 15
500 A=TB(X,Y):S=0:X1=X+(X>1):X2=X-(X<15):Y1=Y+(Y>1):Y2=Y-(Y<15)
510 FOR M=X1 TO X2:FOR N=Y1 TO Y2:S=S+TB(M,N):NEXT:NEXT
520 IF A>PM OR (A=PM AND S>GM) THEN CNT=0:PM=A:GM=S
530 IF A=PM AND S=GM THEN MX(CNT)=X:MY(CNT)=Y:CNT=CNT+1
540 NEXT:PRINT 15-X;:NEXT:PRINT
550 FOR J=0 TO 15:I=INT(RND*CNT)
560 IF PM=1 AND GM=9 AND (((MX(I)+1) MOD 3) OR ((MY(I)+1) MOD 3)) THEN NEXT
570 X=MX(I):Y=MY(I):X1=X+(X>1):X2=X-(X<15):Y1=Y+(Y>1):Y2=Y-(Y<15)
580 C=7:M$=" 敵の発射位置が決定したようです。":GOSUB *MP
590 FOR I=1 TO X:LOCATE SPRITE 1,(I+1)*16,16,1:FOR K=0 TO WA:NEXT:NEXT
600 FOR J=1 TO Y:LOCATE SPRITE 1,(X+1)*16,(J+1)*8,1:FOR K=0 TO WA:NEXT:NEXT
610 TB(X,Y)=0:A=PL(X,Y):IF A>0 THEN *PL.UFO.HIT
620 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:IF PL(I,J)>0 THEN *NOTICED
630 NEXT:NEXT
640 C=7:M$=" 敵のミサイルは外れたようです。":GOSUB *MP
650 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:TB(I,J)=0:NEXT:NEXT
660 GOTO *PLAYER'S.TURN
670 *NOTICED
680 C=35:M$=" 味方のUFOがサーチされたようです。":GOSUB *MP
690 PLAY "@05L64O8CRCRRRRCRCRRRRCRC"
700 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:TB(I,J)=TB(I,J)*2:NEXT:NEXT:GOTO 660
710 *PL.UFO.HIT
720 C=2:PRINT " 味方のUFOが破壊されました。":PLAY "@53O7L48CDEFGABCDEFGAB"
730 COLOR 15:FOR L=0 TO 10:FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:LOCATE (I+1)*2,J+1
740 PRINT AKCNV$(CHR$(INT(RND*9)+39)):NEXT:NEXT:NEXT
750 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:LOCATE (I+1)*2,J+1:PRINT " ":NEXT:NEXT
760 LOCATE 0,24:TURN OFF SPRITE A:PL(X,Y)=0:PUFO=PUFO-1:IF PUFO=0 THEN *GO
770 GOTO 660
780 *CP
790 I0=INP(0):I1=INP(1)
800 X=X+(I0=191)*(X<15)-(I0=239)*(X>1):Y=Y+(I0=251)*(Y<15)-(I1=254)*(Y>1)
810 LOCATE SPRITE 1,(X+1+F)*16,(Y+1)*8,1:FOR I=0 TO WA:NEXT
820 RETURN
830 *MR
840 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:P=POINT((I+F+1)*16+1,(J+1)*8+1)
850 IF P=0 OR P=3 THEN LINE ((I+F+1)*16+1,(J+1)*8+1)-STEP(14,6),C,BF
860 NEXT:NEXT:RETURN
870 *MP
880 COLOR C:FOR I=1 TO LEN(M$):PRINT MID$(M$,I,1);
890 FOR J=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:PRINT:RETURN
900 *MS
910 CLS 3:FOR X1=0 TO 352 STEP 352
920 FOR X=1 TO 17:LINE (X1+X*16,8*1)-STEP(0,8*16),1+SGN(X1):NEXT
930 FOR Y=1 TO 17:LINE (X1+1*16,Y*8)-STEP(256,0),1+SGN(X1):NEXT
940 NEXT:COLOR 7
950 LINE (0,144)-(639,199),4,BF,CHR$(12)+CHR$(12)+CHR$(12)+CHR$(12)
960 LOCATE 12,0:PRINT "PLAYER":LOCATE 54,0:PRINT "COMPUTER"
970 A$=" 123456789ABCDEF":FOR J=2 TO 46 STEP 44:FOR I=1 TO 16
980 I$=AKCNV$(MID$(A$,I,1)):LOCATE J,I:PRINT I$
990 LOCATE J+I*2-2,1:PRINT I$:NEXT:NEXT:RETURN
1000 *GO
1010 IF CUFO=0 THEN 1070
1020 COLOR 2:PRINT:PRINT " You lost the game!"
1030 PLAY "@0L4O2FEDCFEDC&C&C&C&CR":FOR I=0 TO 20000:NEXT
1040 TURN OFF SPRITE:PRINT " .....GAME OVER....."
1050 IF INP(9)<>191 THEN 1050
1060 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 15:PL(I,J)=0:CM(I,J)=0:NEXT:NEXT:GOTO 80
1070 COLOR 6:PRINT:PRINT " Congratulations!!"
1080 A$="@41O5L2B":C$=">E.<B4BL8>C+D+EF+L2G+.F+4EE4.E8F+F+L4ED+C+D+E1R<"
1090 B$="L2B4B4.B8":PLAY A$+C$:PLAY B$+C$
1100 FOR I=0 TO 300:FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
1110 COLOR 2:PRINT:PRINT " You won the game!":GOTO 1040
1120 *UD
1130 DATA 0000005755000000
1140 DATA 0000577755550000
1150 DATA 0005757551515000
1160 DATA 0005575515151000
1170 DATA 022222A22A22AAA0
1180 DATA 022222A22A22AAA0
1190 DATA 0006660000666000
1200 DATA 0000000000000000
```



★11月号の155ページの左下に，テトリスのブロックが落ちています。お心あたりのある人は，拾ってください（猿不可）。（神奈川県横須賀市・ハーフドラゴン16才）……【編：あれ？本当だ。気がつかなかったですねー。影：ふふふ，私の勝ちだね，編くん。編：は？】



エントリー・コード　98−①

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用

恐竜時代にタイム・スリップ

BREATH WAVE（ブレス ウェーブ）

加藤　哲也

内容

シューティング・ゲーム（ということになるのかな？）です。ドラゴンを動かして，せまりくる敵を炎で焼き払ってください。

How to play

テンキーの[2][4][6][8]でドラゴンを動かし，スペース・キーで吐く炎で敵を焼き払ってください。

しかし，ドラゴンはあまり長い間炎を吐くことができず，吐いている間は炎が短くなっていきます。炎の長さは画面左上に表示されています。吐いていない間は炎が回復します（このとき，動かないほうが回復が早い）。

エリアの最後にはボスがいます（一応多関節）。こいつを倒せばクリアです。エリアは全部で五つです。

なお，あたりまえですが，敵の攻撃を受けてLIFEが0になるとゲーム・オーバーです。

《第1表》主な変数

X, Y	ドラゴンの座標
DX, DY	ドラゴンの移動量
I1, I2, I3	キー入力
C	カウンタ
EF(	敵のフラグ
EX(, EY(	敵の座標
BX(, BY(	ボスの頭と胴体の座標
VX, VY	ボスの移動量
CF$	雲のスクロール用
WC, WF$	地面のスクロール用
TX(, TY(	弾の座標
T1(, T2(	弾の移動量

プログラムについて

はっきり言わなくても長い。なぜかRPGでもないのに長くなってしまった！　パワーアップなども入れたかったんだけど，これではねぇ……。原因は雑魚（ざこ）の多さと，凝（こ）り過ぎた処理です。打ち込もうと思った人は，少し気合を入れたほうがよいでしょう。次回からもう少しシンプルにまとめたいと思いますので，今回は大目に見てください。

プログラムについては，マシン語等はまったく使っていないので，普通に入力してけっこうです。また，RXの12MHzで作ったため，気がついたらかなりスピードが遅めになっていました。なるべくi80286の10MHz以上で立ち上げることをお勧めします。

ウエイトは，T1を変数とするFOR文で入れています。スピードを変えたい人はこれを適当にいじってください。

ゲームがむずかしいと思ったら，760行の「'」を消してください。弾のスピードが遅くなります。

また，PC-286シリーズで動かすと，エンディングの画面が乱れるかもしれません。そのときは1640行のOUT文を適当にいじってください（超無責任発言）。

REM文「'」の行は760行は除いて，打ち込まなくてけっこうです。

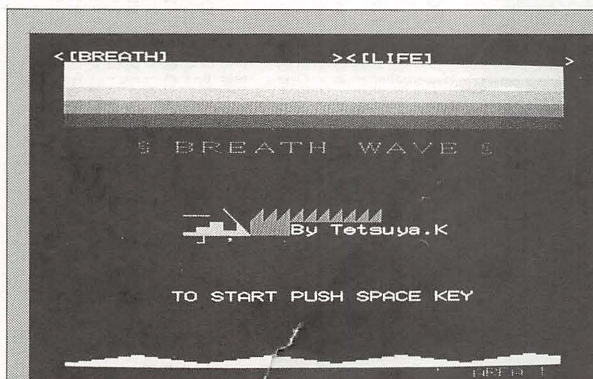
最後に…

このプログラムを作るさいには，今泉永生氏のプログラムを多分に参考にさせてもらっています。また，彼にはたくさんの助言もしてもらいました。

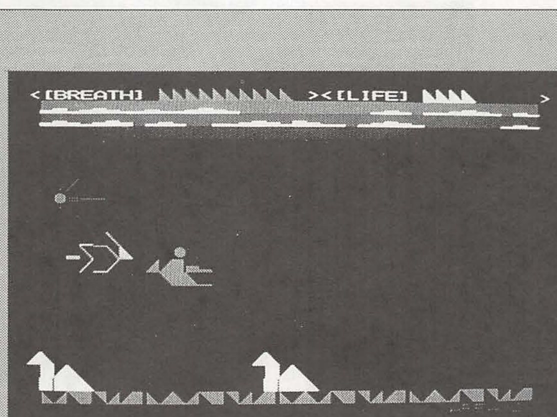
Special thanks！

ということで，これが載ったら，もっとプログラムを送りたいと思います。それでは…。

★　★



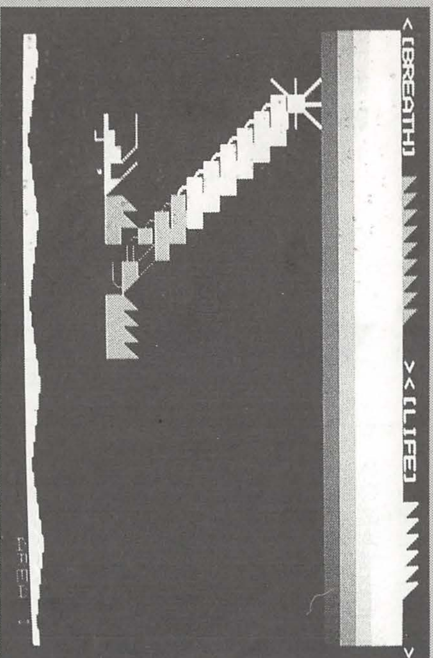
◀《写真1》これがタイトル画面だ。シンプルなグラフィックがいい



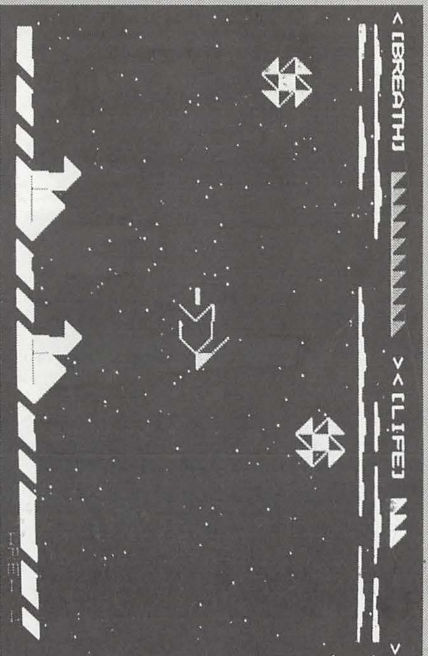
◀《写真2》炎はキーを押している間吐くことができる。でも長く吐いていると炎が短くなってくる

PC-9801/286

★このごろ編集長の出番が少ない!!編集長ファンの私にとって，これはとても腹立たしいことである。（愛知県春日井市・A.M.P 14才）……【影：というわけで，編集長どうぞ。編集長：♪だぁ〜れも〜が〜みぃ〜んな知〜っている〜月光仮面のおじさんはぁ……。】



◀《写真３》ボスは上下にうねうねと動くドラゴン。頭が弱点だ



▶《写真４》海，空，といろいろな面がある。面数は全部で5面だ

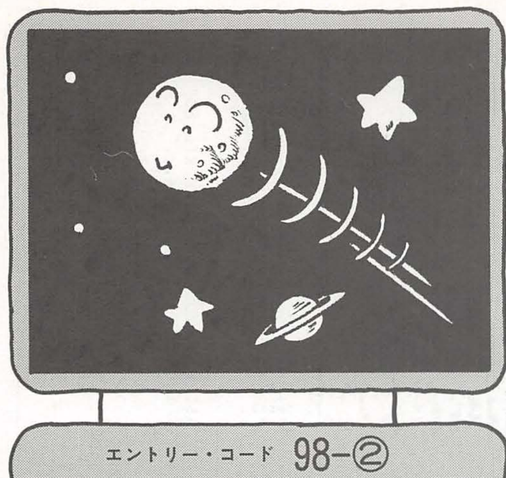
BREATH WAVEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z:DEFSNG T:GOSUB 1890
20 GOSUB 1730:CLS 3:X=1:Y=11:LI=8:AR=0:AE=3:AT=5:BC=0:OV=0:B1=0:B2=0
30 OUT &H74,0:GOSUB 1410:GOSUB 1490
40 FOR L=0 TO 6:EF(L)=0:FT(L)=0:NEXT:C=0:MC=0:ES=0:GOSUB 1450
50      '------------------------------------------------------------[ main ]
60 C=C+1:GOSUB 100:GOSUB *BRE.:GOSUB 230:ON OV GOTO 1540:ON BB GOTO *BSS.,*BOS.
70 GOSUB 1280:GOSUB 760:IF C>AR*100+500 AND BB=0 THEN BB=1
80 GOTO 60
90      '----------------------------------------------------------[ dragon ]
100 MT=MT-SGN(MT):IF MT=0 THEN DC=(DC+1) MOD 4
110 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I2=INP(&HE9):DX=0:DY=0
120 DX=(I0=191 OR I0=187)*(X<31)-(I0=239 OR I0=235)*(X>1)
130 DY=(I0=251 OR I0=187 OR I0=235)*(Y<20)-(I1=254)*(Y>3)
140 LOCATE X,Y:PRINT SP$;:X=X+DX:Y=Y+DY:COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT DR$(DC);
150 IF X+5+(BC¥3)>38 THEN BL=40-(X+5) ELSE BL=BC¥3+2
160 IF I2=191 AND BC>0 THEN BF=1 ELSE 190
170 COLOR 2:IF DY<>0 THEN LOCATE X+4,Y+2-SGN(DY+1)*3:PRINT SPC(BL+1)
180 FOR L=0 TO 1:LOCATE X+5,Y+L:PRINT RIGHT$(BR$(L),BL):NEXT:BC=BC-1:GOTO 210
190 IF BF=1 THEN FOR L=0 TO 1:LOCATE X+5-DX,Y+L-DY:PRINT SPC(BL):NEXT:BF=0
200 BC=BC+1+(DX=0)*(DY=0):IF BC>30 THEN BC=30
210 RETURN
220      '-----------------------------------------------------------[ enemy ]
230 FOR L=0 TO AE:IF EF(L)<>0 OR BB<>0 THEN 280
240   IF RND*3<1 THEN EB(L)=0:EC(L)=0:E1(L)=0:E2(L)=0 ELSE 280
250   IF AR=4 THEN EF(L)=INT(RND*10)+1:GOTO 270
260   EF(L)=RE(AR,INT(RND*5))
270  ED(L)=DD(EF(L)-1):EI(L)=CC(EF(L)-1):ON EP(EF(L)-1) GOSUB *E1S.,*E2S.,*E3S.
280 NEXT:FOR L=0 TO AE
290   IF EB(L)>0 THEN GOSUB *EDE.:GOTO 380
300   IF EF(L)=0 THEN 380
310   EC(L)=EC(L)+1:ON EF(L) GOSUB *E1.,*E2.,*E3.,*E4.,*E5.,*E6.,*E7.,*E8.,*E9.,
*EA.
320   LOCATE EX(L),EY(L):PRINT SP$;:EX(L)=EX(L)+MX(L):EY(L)=EY(L)+MY(L)
330   IF EX(L)<0 OR EX(L)>35 OR EY(L)<3 OR EY(L)>20 THEN EF(L)=0:GOTO 380
340   COLOR EI(L):LOCATE EX(L),EY(L):PRINT EN$(EK(L));
350   IF BF=0 OR BL<=2 THEN 370
360   IF EX(L)>X+2 AND EX(L)<X+3+BL AND ABS(Y-EY(L))<3 THEN GOSUB *EDM.
370   IF ABS(EX(L)-X)<3 AND ABS(EY(L)-Y)<2 AND MT=0 THEN GOSUB 1370
380 NEXT:RETURN
390 *E1.  EK(L)=0
400       MY(L)=0:IF (EC(L) MOD 4)=0 THEN MY(L)=SGN(Y-EY(L)):RETURN ELSE RETURN
410 *E2.  EK(L)=1:MY(L)=0:MX(L)=0:IF (EC(L) MOD 2)=0 THEN MX(L)=-1
420       IF (RND*28)<1 THEN XX=EX(L):YY=EY(L):GOSUB 840
430       RETURN
440 *E3.  IF E1(L)=0 THEN MX(L)=-1:MY(L)=0:EK(L)=2 ELSE 470
450       IF RND*12>1 THEN RETURN
460       E1(L)=-INT(RND*4)-2:MY(L)=E1(L):EK(L)=3:RETURN
470       MY(L)=MY(L)+1:IF MY(L)=-E1(L) THEN E1(L)=0:RETURN ELSE RETURN
480 *E4.  MX(L)=-3:MY(L)=0:EK(L)=4:RETURN
490 *E5.  EK(L)=5:IF RND*32<1 THEN XX=EX(L):YY=EY(L)+1:GOSUB 840
500       ON E1(L) GOTO 520:MX(L)=0:MY(L)=-2:IF EY(L)+MY(L)<6 THEN ELSE RETURN
510       E2(L)=SGN((Y+3)-EY(L))*((X/10)-(X/10<1)):MX(L)=-1:E1(L)=1:RETURN
520       MY(L)=0:IF (EC(L) MOD 2)=0 THEN RETURN ELSE MY(L)=E2(L):RETURN
530 *E6.  EK(L)=6:MX(L)=-2:GOTO 400
540 *E7.  GOSUB 400:EK(L)=0
550       IF ABS(EX(L)-X)<2 AND E1(L)<>1 THEN XX=EX(L):YY=EY(L)+2 ELSE 570
560       GOSUB 840:E1(L)=1
570       RETURN
580 *E8.  EK(L)=7+E1(L):MY(L)=0:IF E1(L)=0 THEN MX(L)=-2 ELSE MX(L)=3:RETURN
590       IF EX(L)<3 THEN XX=EX(L)+1:YY=EY(L)+1:GOSUB 840:E1(L)=1:MX(L)=0
600       RETURN
610 *E9.  EK(L)=9:MX(L)=-1:MY(L)=0
620       IF (C MOD 6)=0 AND EC(L)<24 THEN XX=EX(L):YY=EY(L)+1:GOSUB 840
630       IF EC(L)<24 AND EX(L)<=32 THEN MX(L)=0:RETURN ELSE MX(L)=-2:RETURN
640 *EA.  EK(L)=10:IF EX(L)<1 THEN MX(L)=-MX(L)
650       IF EY(L)<4 OR EY(L)>19 THEN MY(L)=-MY(L)
660       RETURN
670 *EDM. BEEP 1:LOCATE EX(L),EY(L):COLOR 2:PRINT EN$(EK(L));:BEEP 0
680       ED(L)=ED(L)-1:IF ED(L)<1 THEN EB(L)=1:RETURN ELSE RETURN
690 *EDE. BEEP 1:COLOR 2:LOCATE EX(L),EY(L):PRINT BM$(EB(L)-1);:EB(L)=EB(L)+1
700       IF EB(L)>5 THEN EF(L)=0:EB(L)=0:LOCATE EX(L),EY(L):PRINT SP$;
710       BEEP 0:RETURN
720 *E1S. EX(L)=35:EY(L)=INT(RND*16)+3:MX(L)=-1:MY(L)=INT(RND*2)*2-1:RETURN
730 *E2S. EX(L)=35:EY(L)=20:MX(L)=-1:MY(L)=0:RETURN
740 *E3S. EX(L)=25+INT(RND*11):EY(L)=20:MX(L)=-1:MY(L)=0:RETURN
750       '-----------------------------------------------------[ tama move ]
760 'IF (C MOD 3)=0 THEN RETURN
770 FOR M=0 TO AT:IF FT(M)=0 THEN 820
780 LOCATE INT(TX(M)),INT(TY(M)):PRINT " ";:TX(M)=TX(M)+T1(M):TY(M)=TY(M)+T2(M)
790   IF TX(M)<1 OR TX(M)>38 OR TY(M)<2 OR TY(M)>22 THEN FT(M)=0:GOTO 820
800   COLOR 2:LOCATE INT(TX(M)),INT(TY(M)):PRINT "●";
810   IF ABS(INT(TX(M))-(X+2))<3 AND INT(TY(M))=Y+1 AND MT=0 THEN GOSUB 1370
820 NEXT:RETURN
830       '------------------------------------------------------[ tama set ]
840 FOR M=0 TO AT:IF FT(M)<>0 THEN 880 ELSE TX(M)=X-XX+3:TY(M)=Y-YY+1
850   IF TX(M)=0 THEN M=AT:GOTO 880 ELSE FT(M)=1
860   IF ABS(TX(M))>ABS(TY(M)) THEN DT=ABS(TX(M)) ELSE DT=ABS(TY(M))
870   T1(M)=TX(M)/DT:T2(M)=TY(M)/DT:TX(M)=XX:TY(M)=YY:M=AT
880 NEXT:RETURN
890       '-----------------------------------------------------------[ boss ]
900 *BSS. BD=10*(AR+2):FOR B=0 TO 11:BX(B)=36:BY(B)=10:NEXT:VX=-1:VY=-1:BB=2
```


★ミルキーは，とても^{2}おいしい！やっぱり受験勉強の友だねっ♡(兵庫県川西市・平 義織14才)…【影：♪ミルキーはママの味ー。と，いうことは人肉の味でもするんだろうか。む，ならばゾンビにおそわれたときに持ち歩いていると便利だな。編：なんだかなぁ。】

```
910 *BOS. GOSUB 1300:GOSUB 760:COLOR BI(AR)
920       ON AR GOSUB *BS2.,*BS3.,*BS4.,*BS5.
930       IF BX(0)+VX<1 OR BX(0)+VX>36 THEN VX=-VX
940       IF BY(0)+VY<3 OR BY(0)+VY>20 THEN VY=-VY
950       BX(0)=BX(0)+VX:BY(0)=BY(0)+VY:LOCATE BX(11),BY(11):PRINT BC$(4);
960       FOR B=11 TO 1 STEP -1:BX(B)=BX(B-1):BY(B)=BY(B-1)
970       LOCATE BX(B),BY(B):PRINT BC$(2-(B=11)-(B=1)*2);:NEXT
980       LOCATE BX(0),BY(0):PRINT BC$(SGN(SGN(VX)+1)+(VX=0));
990       FOR B=0 TO 11
1000       IF ABS(BX(B)-(X+1))<3 AND ABS(BY(B)-Y)<2 AND MT=0 THEN GOSUB 1370
1010       NEXT:IF BF=0 OR BL<=2 THEN 60
1020       IF BX(0)>X+2 AND BX(0)<X+3+BL AND ABS(Y-BY(0))<3 THEN GOSUB *BDM.
1030       IF BD<1 THEN *BSD. ELSE 60
1040 *BS2. IF RND*10>1 THEN RETURN ELSE XX=BX(11):YY=BY(11):GOTO 840
1050 *BS3. B1=(B1+1) MOD 99:IF B1>60 AND RND*5<1 THEN 1070
1060       IF RND*20<1 THEN VX=SGN(X-BX(0)):VY=SGN(Y-BY(0)):RETURN ELSE RETURN
1070       XX=BX(0)+1:YY=BY(0)+1:GOTO 840
1080 *BS4. B1=(B1+1) MOD 65:IF B1<50 THEN 1100
1090       VX=SGN(X+1-BX(0)):VY=SGN(Y-BY(0)):IF C MOD 5=0 THEN 1070 ELSE RETURN
1100       IF BY(0)>6 THEN VY=-1
1110       B2=INT(RND*12):IF RND*10<1 THEN XX=BX(B2):YY=BY(B2):GOTO 840
1120       RETURN
1130 *BS5. IF C MOD 12=0 THEN XX=BX(0)+1:YY=BY(0)+1:GOSUB 840
1140       B1=(B1+1) MOD 23:IF B1<15 THEN 1160
1150       VX=0:VY=0:RETURN
1160       IF B1=0 THEN VX=SGN(X-BX(0))*2:VY=SGN(Y-BY(0)):RETURN ELSE RETURN
1170 *BDM. FOR B=0 TO 11:BEEP 1:COLOR@(BX(B),BY(B)+1)-(BX(B)+2,BY(B)+2),2
1180       BEEP 0:NEXT:BD=BD-1:RETURN
1190 *BSD. FOR L=0 TO 19:LOCATE 0,L+3:PRINT SPACE$(40):NEXT
1200       COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT DR$(DC);
1210       FOR A=0 TO 7:FOR L=0 TO 7:COLOR 7-L:FOR B=11 TO 1 STEP -1
1220         LOCATE BX(B),BY(B):PRINT BC$(2-(B=11)-(B=1)*2);:NEXT
1230         LOCATE BX(0),BY(0):PRINT BC$(SGN(SGN(VX)+1));
1240       FOR TI=0 TO A*20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:NEXT:AR=AR+1
1250       FOR TI=0 TO 4999:NEXT:BB=0:IF AR>4 THEN *END.
1260       LI=LI+2:CLS:IF LI>8 THEN LI=8:GOTO 40 ELSE 40
1270       '--------------------------------------------------------[ scroll ]
1280 MID$(WF$,1,1)=MID$(FL$(AR),(C MOD 10)+1,1):WF$=RIGHT$(WF$,37)+LEFT$(WF$,1)
1290 COLOR WC:LOCATE 1,23:PRINT WF$;
1300 COLOR 7:FOR CL=0 TO 1:IF CL=1 AND (C MOD 2)<>0 THEN 1320
1310   CF$(CL)=RIGHT$(CF$(CL),37)+LEFT$(CF$(CL),1):LOCATE 1,1+CL:PRINT CF$(CL);
1320 NEXT:RETURN
1330       '-----------------------------------------------------------[ sub ]
1340 *BRE. COLOR 2:LOCATE 10,0:PRINT STRING$(BC¥3,"◣")+" ":RETURN
1350 *LIF. COLOR 5:LOCATE 30,0:PRINT STRING$(LI  ,"◣")+" ":RETURN
1360       '----------------------------------------------------------[ ouch ]
1370 LOCATE X,Y:COLOR 2:DC=2:PRINT DR$(DC);
1380 FOR Q=0 TO 21:BEEP 1:COLOR@(24,0)-(39,0),7-(Q MOD 7):FOR TI=0 TO 40:NEXT
1390 BEEP 0:NEXT:LI=LI-1:MT=32:IF LI<1 THEN OV=1:RETURN ELSE GOSUB *LIF.:RETURN
1400       '-----------------------------------------------------------[ set ]
1410 CF$(0)=SPACE$(38):CF$(1)=SPACE$(38):WF$=SPACE$(38)
1420 FOR L=0 TO 1:FOR L2=0 TO 1
1430   FOR L3=0 TO INT(RND*8)+1:MID$(CF$(L),INT(RND*32)+1,5)=CU$(L2):NEXT
1440 NEXT:NEXT:CLS
1450 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "<[BREATH]          ><[LIFE]          >"
1460 WC=FC(AR):GOSUB *BRE.:GOSUB *LIF.:COLOR 2:LOCATE 32,24:PRINT "AREA";AR+1;
1470 CLS 2:ON AR+1 GOTO *PL1.,*PL2.,*PL1.,*PL3.,*PL4.
1480       '----------------------------------------------------[ game start ]
1490 FOR L=0 TO 16:OUT &H74,L:FOR TI=0 TO 500:NEXT:NEXT
1500 LOCATE 15,10:COLOR 7:PRINT "S T A R T"
1510 FOR C=0 TO 37:DC=(DC+1) MOD 4:LOCATE X,Y:COLOR 1:PRINT DR$(DC);
1520 GOSUB 1280:FOR TI=0 TO 450:NEXT:NEXT:LOCATE 15,10:PRINT SPC(10):RETURN
1530       '-----------------------------------------------------[ game over ]
1540 FOR TI=0 TO 6000:NEXT:FOR L=0 TO 16:OUT &H74,16-L
1550 FOR M=0 TO 24:BEEP 1:LINE(0,M*8+L¥2)-STEP(639,0),0:BEEP M MOD 2:NEXT:NEXT
1560 COLOR:CLS 3:WHILE INKEY$<>"":WEND:WIDTH 40
1570 LOCATE 15,9:COLOR INT(RND*8):PRINT"GAME OVER":K$=INKEY$:IF K$=" " THEN RUN
1580 IF K$="c" AND CT<3 THEN CT=CT+1:LI=8:OV=0:CLS:GOSUB 1280:GOSUB 1450:GOTO 60
 ELSE 1570
1590       '--------------------------------------------------------[ ending ]
1600 *END. COLOR 0:LOCATE 0,24:PRINT SPC(39);:EE$="■"+STRING$(8,28)
1610 FOR L=0 TO 9:LOCATE L,0:FOR M=0 TO 106:PRINT EE$;:NEXT:NEXT:GOSUB *PL1.
1620 WC=5:WF$=SPACE$(40):FOR TI=0 TO 9999:NEXT
1630 FOR L=0 TO 16:OUT &H74,16-L:FOR TI=0 TO 500:NEXT:NEXT:CLS:OUT &H74,16
1640 CONSOLE 4,17:COLOR 7:OUT 122,12:OUT 120,24:AR=0
1650 FOR L=0 TO 46:OUT 118,0:LOCATE (40-LEN(EM$(L)))¥2,20:PRINT EM$(L)
1660 LOCATE 0,7:PRINT SPC(39):FOR M=0 TO 15:OUT 118,M
1670 FOR N=0 TO 1:DC=(DC+1) MOD 4:C=C+1:COLOR 1:LOCATE 17,4:PRINT DR$(DC);
1680 GOSUB 1280:FOR TI=0 TO 300:NEXT:NEXT N:NEXT M:NEXT L
1690 DC=(DC+1) MOD 4:C=C+1:COLOR 1:LOCATE 17,4:PRINT DR$(DC);:GOSUB 1280
1700 FOR TI=0 TO 300:NEXT:IF INP(&HE9)<>191 THEN 1690
1710 CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:WIDTH 80,25:END
1720       '---------------------------------------------------------[ title ]
1730 AR=0:C=0:COLOR 2:CLS:GOSUB *PL1.:GOSUB 1410
1740 COLOR 2:LOCATE 6,7:PRINT "§ B R E A T H  W A V E §":COLOR 2
1750 LOCATE 15,12:PRINT BR$(0):LOCATE 15,13:PRINT BR$(1)
1760 COLOR 7:LOCATE 18,13:PRINT "By Tetsuya.K"
1770 FOR TI=0 TO 99:NEXT:C=(C+1) MOD 40:GOSUB 1280
1780 LOCATE 10,12:COLOR 1:PRINT DR$((C¥2) MOD 4)
1790 COLOR (C¥20)*7:LOCATE 9,18:PRINT "TO START PUSH SPACE KEY"
1800 D=RND:A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RETURN ELSE 1770
1810       '------------------------------------------------------[ graphics ]
1820 *PL1. FOR L=1 TO 7:COLOR=(L,INT(L*1.6)*256+L*2+1):NEXT:GOSUB 1860:RETURN
1830 *PL2. FOR L=1 TO 7:COLOR=(L,L¥.9*256+L*32):NEXT:GOSUB 1860:RETURN
1840 *PL3. COLOR:GOSUB 1870:RETURN
1850 *PL4. FOR L=2 TO 8:COLOR=(L-1,L*256+L*16+L):NEXT:GOSUB 1860:RETURN
1860 *SKY. FOR L=0 TO 7:LINE(15,L*8+8)-STEP(607,7),7-L,BF:NEXT:RETURN
1870 *STAR FOR L=0 TO 299:PSET(RND*640,RND*176+8),INT(RND*7)+1:NEXT:RETURN
1880       '-------------------------------------------------[ biginning set ]
1890 DIM BM(10),BX(11),BY(11),RE(4,4),EM$(46)
1900 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:OUT &H68,8:COLOR ,,,,1:CLS 3
1910 FOR L=0 TO 4:C$=C$+CHR$(29):NEXT:C$=C$+CHR$(31):RESTORE
1920 FOR L=0 TO 3:FOR L2=0 TO 2:READ A$:DR$(L)=DR$(L)+A$+C$:NEXT:NEXT
1930 FOR L=0 TO 10:FOR L2=0 TO 2:READ A$:EN$(L)=EN$(L)+A$+C$:NEXT:NEXT
1940 FOR L=0 TO 3:FOR L2=0 TO 2:READ A$:BM$(L)=BM$(L)+A$+C$:NEXT:NEXT
1950 FOR L=0 TO 4:READ FL$(L),FC(L):NEXT
1960 FOR L=0 TO 9:READ EP(L):NEXT:FOR L=0 TO 9:READ CC(L):NEXT
1970 FOR L=0 TO 9:READ DD(L):NEXT
1980 FOR L=0 TO 3:FOR M=0 TO 4:READ RE(L,M):NEXT:NEXT
1990 CU$(0)="___  ":CU$(1)="_▂▂_":A$="     ":SP$=A$+C$+A$+C$+A$
2000 BR$(0)="◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢":BR$(1)="██████████  ":C$=RIGHT$(C$,4)
2010 FOR L=0 TO 4:FOR L2=0 TO 2:READ A$:BC$(L)=BC$(L)+A$+C$:NEXT:NEXT
2020 FOR L=0 TO 4:READ BI(L):NEXT
2030 BC$(2)=CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(28)+MID$(BC$(2),4,14)
2040 FOR L=0 TO 45 STEP 2:READ EM$(L):EM$(L+1)="":NEXT:RETURN
2050       '----------------------------------------------------------[ data ]
2060 DATA "─╲ ","_▄▆◣"," ┘ ' ","─ ╲ ","_▄▆◣"," ┘ ' "
2070 DATA " _ ╲ ","─╲◣"," ╱_╱ ","─ ╲ ","_▄▆◣"," ┘ ' "
2080 DATA "  ─  ","◢ ╱ ","╲◥ ","  ◢  "," ◣ ","  ▆▆"
2090 DATA "     ","     ","  ◢  ","  ╱| ","◢◤","  ╲╱ "
2100 DATA "  ╱  ","<─×","   ╲  ","  _  ","◢▆◣","◥◣_"
2110 DATA " ╱  ","<●=─","  ╲  "," ◢ ╱ ","─<<─","╲◣ "
2120 DATA " ╲◣ ","─>>─"," ╱◤ "," _ ─ ","◢ ╱ ","◥◣╲"
2130 DATA " ◢◣ ","  ╲◣ ","  ◥◤  "
2140 DATA " ╲ ╱ ","  *  "," ╱ ╲ "," ◢|◣ ","─◇─","  ◥|◤ "
2150 DATA "◢◢ ◣◣ ","─ * ─","◥◣◤◤ ","  |  ","─  ─","  |  "
2160 DATA "▁▂▂▂▂",5,"◢◥◣◢◣",2,"_  ___",7,"◢◤◢◤◢▆▆",7,"▁▂▂▂▂▆
▀",3
2170 DATA 1,2,2,1,3,1,1,1,1,1,  6,6,1,7,2,2,3,2,5,4,  2,5,2,1,3,1,4,3,5,10
2180 DATA 1,2,3,1,4,  1,2,4,5,6  ,7,1,4,6,8  ,2,7,9,9,10
2190 DATA " ╱╱","◢═"," ╰ ","╲╲ ","═◣"," ─╯ ","   ","▆▆","╰┴╯","╲|╱","─■─","╱|╲
","  ","  "
2200 DATA 5,2,4,3,1
2210 DATA "  CONGRATULATIONS!!",,"YOU WON!","ALL DARK MONSTERS WERE KILLED"
2220 DATA " BY","DRAGON'S FIRE BREATH.","AND","THERE IS NO EVIL NOW..."
2230 DATA ,,"THE END",,,
2240 DATA "            - BREATH WAVE -             ",,
2250 DATA "       PRESENTED BY TETSUYA.KATOH      ",,
2260 DATA "    THANK YOU FOR PLAYING THIS GAME      "
2270 DATA "                  AND                    "
2280 DATA "       SEE YOU AGAIN NEXT GAME !!       "
2290 REM            「おつかれさまでした。」
```

★11月号146ページのDr.Dの発言からすると，もしや編集部のパソコンはすべてDr.Dのお手製？(愛媛県松山市・天空神16才)……【Dr.D：そう……なわけないじゃろう。ペン。影：おっ，Dr.がボケをかましたぞ。Dr.D：ワシは，まだまだボケちゃいない。影：あらら。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

悪夢の星域から脱出せよ

KILLER SATELLITE
(キラー サテライト)

森岡　和夫

はじめに

突如(とつじょ)迷いこんだここは，先の大戦で使用されたキラー衛星が眠っている星域であった。貨物シャトルの乗組員であるあなたは，鍛えた操縦術を武器にこの悪夢の星域から脱出するのだ。

遊びかた

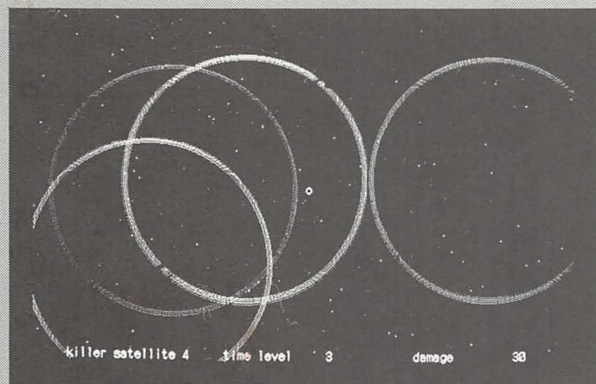
画面中央のシャトルは，テンキーの[4][6][8][2]で移動します。画面外にでてもゲームは続けられているので，気を抜かないように。なお，[HELP]キーで自分がどの方向にいるか表示されます。

敵キラー衛星は，ゲーム・スタート時にmain killerと表示される本体と子衛星にわけられ，本体と子衛星が衝突したときのみキラー衛星は誘爆します。うまくシャトルを操作してキラー衛星をすべて爆破させるとステージ・クリアとなります。

シャトルがキラー衛星と衝突すると30のダメージを，キラー衛星本体と子衛星の爆発に巻き込まれても20のダメージをくらいます。ダメージが100以上になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

おもいきってFM音源を使わずに標準装備のbeepだけで効果音を作ってみました。もろにクロックに影響されます。80286の12MHzを標準に音程など設定しました。なんか自分に合わないときは，



▲《写真1》ゲームがスタートすすると，円が縮小していくのだ



▲《写真2》すべての衛星が位置につくと，キラー衛星が表示される



▲《写真3》衛星もしくはキラー衛星が自分と衝突するとダメージになる



▲《写真4》ダメージが100になる前にすべての子衛星をキラー衛星に当てるとクリア

★最近，うちの天井裏にでっかいスズメバチが巣を作りました。家族そろって，ほおずりしながら，大きく育つのを楽しみにしています…。そんなわけねーだろ!!どうしてくれんだ!!おーい。(神奈川県横須賀市・スラトロ・バジーナ16才)……【影：引越し引越し。】

KILLER SATELLITEのプログラム・リスト

```
10 '
20 KEY ON:STOP ON:ON KEY GOSUB *STOPEND:ON STOP GOSUB *STOPEND:ON HELP GOSUB *HE
LPER
30 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2))
40 GOSUB *OPENING
50 *GAMESTART
60 S=2
70 *CONTINUE
80 TT=60:MM=0:DM=100:T=0
90 *STAGE
100 KEY STOP
110 GOSUB *MAKESTAGE
120 HELP ON
130 '
140 ' ===== Main routine =====
150 '
160 WHILE (F=0)*(CT<>S)
170   K=INP(&HE0):T=T+(MM>S)*T-(T>=0):IF (T=TT)*(MF(MM)=-1) THEN GOSUB *BIRTH
180   XF=XF+(K=191)*(XF<7)-(K=239)*(XF>-7):YF=YF+(K=251)*(YF<7)-(INP(&HE1)=254)*(
YF>-7)
190   IF (X<>X+XF)+(Y<>Y+YF) THEN CIRCLE(X,Y),3,0
200   X=X+XF:Y=Y+YF:CIRCLE(X,Y),3,7
210   FOR I=0 TO S
220    IF MF(I)<>0 GOTO 250
230    XF(I)=XF(I)+(X>MX(I))*(XF(I)<FF(I))-(X<MX(I))*(XF(I)>-FF(I)):YF(I)=YF(I)+(
Y>MY(I))*(YF(I)<FF(I))-(Y<MY(I))*(YF(I)>-FF(I))
240    FF(I)=SQR((X-MX(I))^2+(Y-MY(I))^2)/10:FF(I)=FF(I)+(FF(I)>S/2+10)*(S/2+9):C
IRCLE(MX(I),MY(I)),2,0:MX(I)=MX(I)+XF(I):MY(I)=MY(I)+YF(I)
250    IF MF(I)<>1 THEN CIRCLE(MX(I),MY(I)),2,MC(I)
260    IF (MF(I)<>1)*(ABS(MX(I)-X)<5)*(ABS(MY(I)-Y)<5)=-1 THEN GOSUB *DAMAGE
270    IF (I>0)*(MF(0)=0)*(MF(I)=0)*(ABS(MX(0)-MX(I))<5)*(ABS(MY(0)-MY(I))<5) THE
N GOSUB *BOOM
280   NEXT
290 WEND
300 HELP OFF
310 '
320 IF CT=S AND F=0 THEN GOSUB *NEXTSTAGE:GOTO *STAGE
330 '
340 ' ===== Game over =====
350 '
360 GOSUB *INF
370 FOR I=0 TO 200:BEEP 0:CIRCLE(X,Y),3,RND*6+1:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
380 FOR I=0 TO 10
390  RX=X+RND*40-20:RY=Y+RND*40-20
400  FOR J=0 TO 20
410   CIRCLE(RX,RY),J,RND*6+1:CIRCLE(RX,RY),J,0
420  NEXT
430  BEEP 1:BEEP 0
440 NEXT
450 FOR I=0 TO 100
460  CIRCLE (X,Y),I,I MOD 6+1
470  CIRCLE (X,Y),I-1,0
480  BEEP 1:BEEP 0
490  FOR J=0 TO 50:NEXT
500 NEXT
510 LOCATE 35,10:COLOR 6:PRINT "game over"
520 FOR I=0 TO 1
530  FOR J=0 TO 6000:NEXT
540  COLOR@(35,10)-(43,10),0
550  FOR J=0 TO 2000:K$=INKEY$:NEXT
560  COLOR@(35,10)-(43,10),6
570 NEXT
580 KEY ON
590 LOCATE 32,13:COLOR 7:PRINT "your score";(S-2)*1000+(60-TT)*10+CT*10;
600 GOSUB *KEYINPUT
610 CONSOLE 0,24:FOR I=0 TO 30:LOCATE 0,24:PRINT:ROLL -20:NEXT:CONSOLE 0,25
620 IF K$=CHR$(13) GOTO *GAMESTART  ELSE *CONTINUE
630 '
640 ' ===== Next stage =====
```

《第1表》変数表

S	キラー衛星の数－1
T	時間用カウンタ
TT	Tがこの値になるとキラー衛星が動きだす
DM	ダメージが0になるとゲーム・オーバー
XF, YF	シャトル用 移動量
X, Y	シャトル座標
MX(I), MY(I)	キラー衛星座標
XF(I), YF(I)	キラー衛星移動量
FF(I)	移動量の上限，下限
MF(I)	キラー衛星の状態 －1 待機 0 活動中 1 爆破されている
F	シャトル状態フラグ 0以外(－1)でゲーム・オーバー
K, K$	キー入力用
I, J, K	FOR～NEXT用カウンタ
CT	爆破したキラー衛星の数

タイマ・ループの数値を変更してください。

ゲームの核となるメイン・ルーチンは高速化のため，プログラムのはじめにおき，できるだけマルチステートメント化し，論理式を多用しています。circle文を使わずにput@などでパターン表示したら，さらに高速になるはずです。読者のみなさんがんばってみてください(キャラクターも豆粒(まめつぶ)みたいな円じゃなく，もっと，色気のあるものにできるでしょうねね)。

この手のゲームはいかに滑(なめ)らかな動きを表現できるかにかかっているので，できればRAあたりの高速機種でプレイするとよいでしょう。

さいごに

ゲーム・オーバーの選択画面でスペース・キーを押すとコンティニューです。スコアはたんなる参考程度，の代物(しろもの)です。あてになりません。

HELP キーを押してみたが表示がよくわからん………なら，自分でみやすいように改造してください。スピードに関係ないところはできるだけ見やすくしてあります。このプログラムは基本です。これから自分なりに組み替えて遊んでやってください。それではまた。

CHECKER FLAG

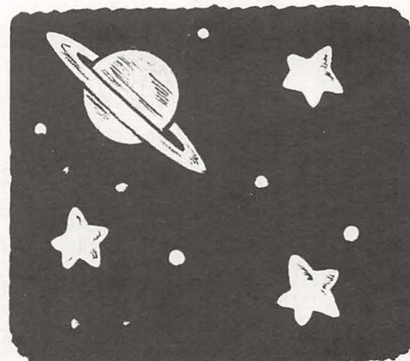
影：星というだけあって，なかなか，残像がきれいだぞ。

編：ヘヤを暗くして，プレイすると，ますます雰囲気がでますね。

影：ただ，ゲーム自体あまりパッとしないではないか。なつかしのジェミニ誘動がポイントなだけで，ゲーム性にもの足りなさを感じるぞい。

編：というわけで，またの投稿に期待しましょう。

Dr.D：おいおい，ワシの出番がないじゃないの。ヒェー。



★伝言：福岡の大出くん，この間はどうも。またやるんでしたら，ぜひ行きたいと思います。(愛知県豊橋市・**有馬正人18才**)……【**影**：おっおでっくん，あっりがっとお！**つぐ美**：知ってるんですか？**影**：いや，知ってるような知らないような。またよろしくね。】

```
650 '
660 *NEXTSTAGE
670 FOR I=0 TO 3
680  FOR J=100 TO 0 STEP -1
690   BEEP 0:FOR K=0 TO J:NEXT:BEEP 1
700  NEXT:BEEP 0
710 NEXT
720 LOCATE 32,10:COLOR 7:PRINT USING "##-# stage clear";S-1;(100-TT)/20-1
730 FOR I=3 TO 500 STEP 4
740  CIRCLE(X,Y),I,RND*6+1:CIRCLE(X,Y),I-4,0
750 NEXT
760 IF TT<=20 THEN TT=80:IF S<10 THEN S=S+1:IF DM<=70 THEN DM=DM+30:BEEP:GOSUB *
INF:BEEP:BEEP
770 IF TT>10 THEN TT=TT-20
780 FOR I=0 TO 10000:NEXT
790 RETURN
800 '
810 ' ===== Sub routines =====
820 '
830 *BOOM
840 CT=CT+1:MF(I)=1
850 FOR J=1 TO 50
860  CIRCLE (MX(I),MY(I)),J,J MOD 6+1
870  BEEP 1:BEEP 0
880  CIRCLE (MX(I),MY(I)),J,0
890  FOR K=0 TO 20:NEXT
900 NEXT
910 IF SQR((MX(I)-X)^2+(MY(I)-Y)^2)<55 THEN DM=DM-20:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP
0:NEXT
920 IF DM<=0 THEN F=1
930 GOSUB *INF
940 RETURN
950 '
960 '
970 *BIRTH
980 CIRCLE(MX(MM),MY(MM)),3,0,,,,F,0
990 MF(MM)=0:T=0:IF MM<S THEN MM=MM+1
1000 BEEP
1010 RETURN
1020 '
1030 '
1040 *DAMAGE
1050 IF DM>0 THEN DM=DM-30
1060 IF DM<=0 THEN F=1:GOTO 1150
1070 GOSUB *INF
1080 XF=RND*4-2:YF=RND*4-2:IF XF=0 AND YF=0 GOTO 1080
1090 FOR J=0 TO 10
1100  CIRCLE(X,Y),3,0
1110  X=X+XF*5:Y=Y+YF*5
1120  CIRCLE(X,Y),3,7
1130  FOR K=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1140 NEXT
1150 RETURN
1160 '
1170 '
1180 *HELPER
1190 IF X<639 AND X>0 AND Y<399 AND Y>0  GOTO 1250
1200 LOCATE 37,12:COLOR 6
1210 IF Y<199 THEN PRINT "up "; ELSE PRINT "down ";
1220 IF X<319 THEN PRINT "<<-"  ELSE PRINT "->>"
1230 FOR K=0 TO 500:NEXT
1240 LOCATE 37,12:PRINT SPC(10)
1250 RETURN
1260 '
1270 '
1280 *INF
1290 LOCATE 5,24:COLOR 7:PRINT "killer satellite";S-CT,"time level",(100-TT)/20-
1,"damage",100-DM;
1300 RETURN
1310 '
1320 '
1330 *MAKESTAGE
1340 CLS 3
1350 X=320:Y=199:XF=0:YF=0:MM=0:T=0:F=0:CT=0
1360 GOSUB *INF
1370 FOR I=0 TO S
1380  MX(I)=RND*640:MY(I)=RND*200+100
1390  IF SQR((MX(I)-X)^2+(MY(I)-Y)^2)<30 GOTO 1380
1400  IF I=0 AND MX(I)<100 GOTO 1380
1410  XF(I)=RND*7:YF(I)=RND*7:MF(I)=-1:MC(I)=I MOD 7+1:MC(0)=7
1420 NEXT
1430 FOR I=0 TO 200*S
1440  PSET(RND*640,RND*399),RND*7+7
1450 NEXT
1460 FOR I=150 TO 2 STEP -2
1470  FOR J=0 TO S
1480   CIRCLE(MX(J),MY(J)),I,MC(J):CIRCLE(MX(J),MY(J)),I+2,0
1490   CIRCLE(X,Y),3,7
1500  NEXT
1510 NEXT
1520 LOCATE MX(0)/640*80-12,MY(0)/400*24-2:PRINT "main killer"
1530 LINE (MX(0)-100,MY(I)-15)-(MX(0)-20,MY(0)-15),7
1540 LINE -(MX(0)-2,MY(0)-2),7
1550 FOR I=0 TO 100
1560  BEEP 0:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 1
1570 NEXT
1580 BEEP 0:FOR I=0 TO 4000:NEXT
1590 LOCATE MX(0)/640*80-12,MY(0)/400*24-2:PRINT SPC(11)
1600 LINE (MX(0)-100,MY(0)-15)-(MX(0)-20,MY(0)-15),0
1610 LINE -(MX(0)-2,MY(0)-2),0
1620 RETURN
1630 '
1640 ' ===== Opening =====
1650 '
1660 *OPENING
1670 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3
1680 LOCATE 28,7:COLOR 6:PRINT "=== KILLER SATELLITE ==="
1690 LOCATE 27,10:COLOR 3:PRINT "Outlengh radar ... HELP key"
1700 LOCATE 23,12:COLOR 5:PRINT "Move shuttle ... ten keies 4,6,8,2"
1710 GOSUB *KEYINPUT
1720 RETURN
1730 '
1740 '
1750 *KEYINPUT
1760 LOCATE 24,15:COLOR 4:PRINT "Push RETURN or SPACE key to start"
1770 LOCATE 31,17:COLOR 2:PRINT "Push f.1 key to end"
1780 WHILE K$<>CHR$(13) AND K$<>" ":K$=INKEY$:WEND
1790 RETURN
1800 '
1810 ' ===== End =====
1820 '
1830 *STOPEND
1840 CONSOLE 0,25,1,1:COLOR 7:CLS 3:PRINT "See you again!"
1850 KEY OFF:STOP OFF:HELP OFF:BEEP:END
1860 '
1870 '**************************************************
1880 '*                                                *
1890 '*        =====  KILLER SATELLITE  =====          *
1900 '*                                                *
1910 '*                                                *
1920 '*                  ver 3.7                       *
1930 '*                                                *
1940 '*          Programmed by KMP    90/08/08         *
1950 '*                                                *
1960 '**************************************************
```




★あなたのお名前なんてえの？♬(©トニー谷)。(福井市・メッコール火星人16才)……【影：♪トントントントン，私の名前は，カゲさんよ，みんなの友達カゲさんよ。どうぞどうぞよろぴくね。編：木魚たたいたまま，どこかへ行っちゃいましたよ。影さん。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

目指せ首相の座！シミュレーション・ゲーム

総選挙（そうせんきょ）

エントリー・コード 98-③

SOICHI

STORY

'90年の衆院総選挙に快勝した自○党はその約1年後『特別議員』の設定案を議会に提出した。『特別議員』の内容はこうである。

彼らには強大な権力が与えられ，その中の1人が首相に任命される。定員は5名で，3年に1度全国区の選挙区で選挙を行ない，選出する。

このデタラメな法案は意外にあっさり両院を通過した。人気ジリ貧の野党が一発逆転を狙ったこと，――そして何より，世論が政治界にもスターの出現を望んだからである。

かくして，公示の日はきた。自民5人野党5人の大物政治家，そして数人の新人がそこに名を連ねていた。

遊びかた

まず最初に何人で遊ぶかをきめてください。1～4人で遊べます。それから各人の登録をすませて，選挙運動をはじめます。

No.1～10の人物はコンピュータが行動させます。プレイヤーはこの中にまざり便宜的にわけられた各選挙区で，支持率をあげるための運動をくり広げるわけです。プレイヤーの番になると以下の行動がとれます。

①**調査**：指定された区における各人の支持率(単位%)，そこにいる政治家のデータを表示する。

②**移動**：指定された区へ移動，他人のいる区には移動できない。

③**街頭演説**：支持率を集める。奪う対象は他人全員。

④**連呼**：③と同じ。ただし，③が都会の区で有効なのに対し，④は田舎の区で有効。

⑤**直接攻撃**：1人を指定してそこから支持率を奪う。失敗することアリ。

⑥**組織固め**：「組織力」をあげる。「組織能力」が高ければ，敵から支持率を奪われにくくなるが，この値は1ターンごとに減少していく。

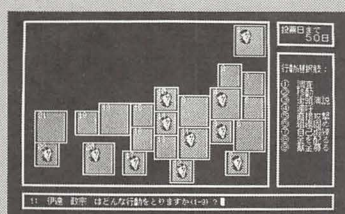
⑦**自己鍛練**：自分のパラメータをあげる。

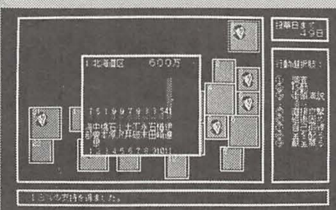
⑧**金を配る**：3人を指定してそこから支

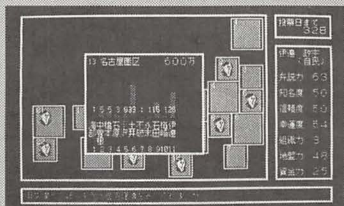
《第1表》変数表

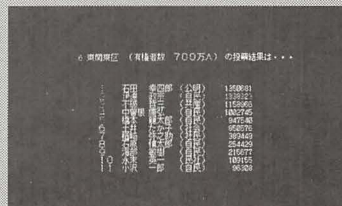
K	指定された区のNo.，汎用	KM( )	区の人口
MN	行動中の人のNo.	KX( ), KY( )	区の画面上の位置
P	攻撃を受けた人のNo.	HG( )	その区の支持率最高者のNo.
MEN	プレイヤー人数	RT( )	1回休みか？
NM$(,)	名字及び名前	Y	残り人数
S(,)	パラメータ	SL	取る行動
XX( )	その人のいる区のNo.	RN	得る支持率の大きさ，汎用
MM( )	その区にいる人のNo.	RR	実際に得た支持率の大きさ，汎用
MP(,)	地盤区＝1　出身区＝2	EP(,)	支持率
PARTY( )	自○＝1　野党＝2	ME#(,)	得票数
PT$( )	政党名	J( )	得票順
KEN$( )	区の名称	PR	首相になった人のNo.
KC( )	区の大きさ	KP( )	区が都会か田舎か？

PC-9801/286


◀《写真1》全国に散った議員たち。投票日までは50日しかないぞ！


◀《写真2》まずは、街頭演説と連呼で北海道地区はいただき


◀《写真3》ムムッ、名古屋地区では土井の支持率が高いようだな


◀《写真4》いよいよ投票日がやってきた。はたして首相になるのはだれか？

★**質問**：ゲームソフトの箱に「PC98VM以降」とよくかかれていますが，僕はあまりPC98の機種がわからないのでPC98の順番があるのでしたら教えてください。(京都府山科区・澤山正香18才)……【**影**：お答えします。1号，2号，V3……。**編**：だめだこりゃ。】

持率を奪う。失敗すると自宅謹慎で1回休み(!?)。「資金力」を10失う。

⑨献金募る：「資金力」をあげる。失敗することアリ。

①,②は1ターンに何度でも行なえますが，その他は1ターン終了となります。また，一つの行動が終わったときなど，進行が止まったときはスペース・キーで先に進みます。

かくして50日経過すると，投票が行なわれ，北海道区から順に結果が報告されます。そして最後に総合結果の発表となります。

最後に

各立候補者は出身区と地盤区を持っています。出身区はスタート地，地盤区はその周辺の区であることが多いようです。ここでは支持率の伸びかたがちがいます。

ホントに最後に，このゲームは完全にフィクションであり，実在の人物とは何の関係もありません。コレは言っておかないとね。

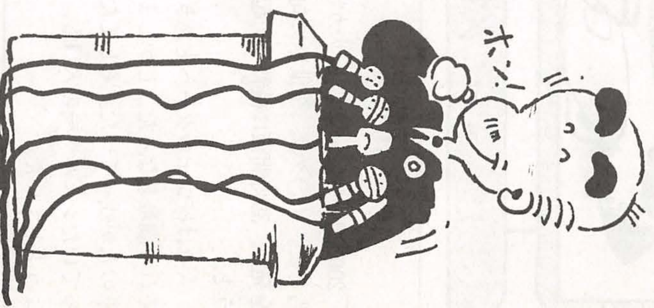
★　★

総選挙のプログラム・リスト

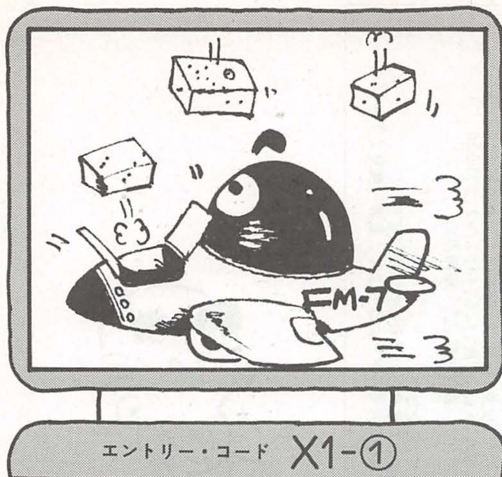
```
10 '┌──────────────────────────────────────────────┐
20 '│ " 総選挙 " (FOR PC-9801)  1989.4.7        BY   SOICHI    │
30 '└──────────────────────────────────────────────┘
40 CLS 3:SCREEN 0,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
50 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):OUT &H68,8
60 DIM CH%(99),PARTY(14),NM$(14,2),PT$(14),KEN$(22),KC(22),KP(22),KX(22),KY(22),
KM(22),S(14,6),MP(14,22),MM(22),XX(14),EP(22,14),RT(14),HG(22),ME#(23,14),J(14)
70 GOSUB 1840:GOSUB 1750:GOSUB 1700
80 '------------------------ 初期設定 ------------------------------------------
90 FOR I=1 TO 22:FOR J=1 TO 14:EP(I,J)=100¥(10+MEN):NEXT:NEXT
100 FOR I=1 TO 10+MEN:HG(I)=11:NEXT:FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 2
110 NM$(I,J)=NM$(I,J)+MID$("      ",1,(3-KLEN(NM$(I,J),2))*2):NEXT:NEXT
120 '---------------------- MAIN ----------------------------------------
130 FOR MN=1 TO 10+MEN
140 IF RT(MN)=1 THEN GOSUB 1060:PRINT NM$(MN,1);NM$(MN,2);"は自宅謹慎中です。";:RT(M
N)=0:IF MN>10 THEN GOSUB 1170:GOTO 180 ELSE 180
150 IF MN<11 THEN GOSUB 790
160 IF MN>10 THEN GOSUB 220
170 IF EP(XX(MN),HG(XX(MN)))<EP(XX(MN),MN) THEN HG(XX(MN))=MN
180 S(MN,4)=S(MN,4)+5*(S(MN,4)>4):NEXT MN
190 DAY=DAY-1:GOSUB 1280:IF DAY=0 THEN 1400
200 GOTO 130
210 '----------------------- プレイヤーの行動 --------------------------------
220 C=6:K=XX(MN):GOSUB 1070:GOSUB 1120:LOCATE 66,6:PRINT"行動選択肢：";
230  FOR I=1 TO 9:LOCATE 66,7+I:PRINT MES$(I);:NEXT
240 GOSUB 1060:PRINT MN;" ";NM$(MN,1);NM$(MN,2);"はどんな行動をとりますか(1-9) ";:INPU
T SL$:SL=VAL(SL$):IF SL>10 OR SL<1 THEN 240
250 LOCATE 66,7+SL:COLOR 6:PRINT MES$(SL):COLOR 7:GOSUB 1060
260 ON SL GOSUB 290,330,380,380,420,500,550,590,720,770
270 C=7:K=XX(MN):GOSUB 1070:RETURN
280 '--------------- ① 調査 ------------------
290 INPUT"どこを調査しますか(1-22) ";K$:K=VAL(K$):IF K<1 OR K>22 THEN 290
300 MM=MM(K):IF MM>0 THEN GOSUB 1130 ELSE GOSUB 1120
310 C=6:GOSUB 1070:GOSUB 1210:GOSUB 1200:RETURN 220
320 '--------------- ② 移動 ------------------
330 INPUT"どこに移動しますか(1-22) ";AA$:AA=VAL(AA$):IF AA<1 OR AA>22 THEN 330
340 IF MM(AA)>0 THEN COLOR 6:GOSUB 1060:PRINT"その県には移動できません";:COLOR 7:GOSUB
 1170:RETURN 220
350 MM(XX(MN))=0:C=7:K=XX(MN):GOSUB 1070
360 MM(AA)=MN:XX(MN)=AA:C=6:K=AA:GOSUB 1070:RETURN 220
370 '--------------- ③ 街頭演説 & ④ 連呼 -------
380 K=XX(MN):GOSUB 1210:RN=INT(SL+KP(K)*(7-2*SL)+RND(1)*(((SL+KP(K)*(7-2*SL))*(1
+S(MN,2)*.01)-2)))+2*MP(MN,K)
390 RR=RN:FOR J=1 TO RN:P=INT(RND(1)*(10+MEN)+1):GOSUB 1310:NEXT
400 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(RR*2));"%の支持を得ました。";:GOSUB 1200:RETURN
410 '--------------- ⑤ 直接攻撃 ------------------
420 K=XX(MN):GOSUB 1210
430 GOSUB 1060:PRINT"誰を直接攻撃しますか？(1-";10+MEN;")";:INPUT P$:P=VAL(P$)
440 IF P<1 OR P>10+MEN THEN 430
450 FOR I=1 TO 2000:NEXT:IF RND(1)>S(MN,0)*.006-S(P,0)*.002+.4 THEN GOSUB 1060:C
OLOR 6:PRINT"失敗しました！";:COLOR 7:GOSUB 1170:GOSUB 1200:RETURN
460 RN=INT(5+RND(1)*S(MN,0)*.05)+2*MP(MN,K)
470 RR=RN:FOR J=1 TO RN:GOSUB 1310:NEXT
480 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(RR*2));"%の支持を奪いました。";:GOSUB 1200:RETURN
490 '-------------- ⑥ 組織固め ------------------
500 MM=MN:GOSUB 1130:FOR I=1 TO 3000:NEXT
510 S(MN,4)=S(MN,4)+INT(25+50*((S(MN,1)+S(MN,2))*.005)*RND(1))
520 IF S(MN,4)>99 THEN S(MN,4)=99
530 GOSUB 1130:GOSUB 1060:PRINT"組織力が上がりました！";:GOSUB 1170:RETURN
540 '------------- ⑦ 自己鍛練 ------------------
550 MM=MN:GOSUB 1130:FOR I=1 TO 3000:NEXT
560 FOR I=0 TO 3:S(MN,I)=S(MN,I)+INT(RND(1)*10+1):NEXT:GOSUB 1130
570 GOSUB 1060:PRINT"自分の能力が向上しました！";:GOSUB 1170:RETURN
580 '------------- ⑧ 金を配る --------------------
590 IF S(MN,6)<10 THEN GOSUB 1060:PRINT"資金が不足です！";:GOSUB 1170:RETURN 220
600 K=XX(MN):GOSUB 1210:MM=MN:GOSUB 1130:S(MN,6)=S(MN,6)-10
610 GOSUB 1060:PRINT"金を配らせています・・・・・";:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 1130
620 IF RND(1)<.5-.3*S(MN,2)*.01 THEN GOSUB 1060:COLOR 6:PRINT"選挙違反の疑いを受け自宅
謹慎を命じられました！";:COLOR 7:RT(MN)=1:GOTO 700
630 GOSUB 1060:PRINT"成功しました！・・・・・";:FOR I=0 TO 2000:NEXT
640 FOR I=1 TO 3
650 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(I));"人目は誰を狙いますか(1-";10+MEN;") ";:INPUT P$:
P(I)=VAL(P$):IF P(I)<1 OR P(I)>10+MEN THEN 650
660 NEXT
670 RN=INT(5+RND(1)*(S(MN,1)+S(MN,3))*.04)+2*MP(MN,K)
680 RR=RN:FOR J=1 TO RN:P=P((J MOD 3)+1):GOSUB 1310:NEXT
690 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(RR*2));"%の支持を得るのに成功しました！";
700 GOSUB 1200:RETURN
710 '------------- ⑨ 献金募る --------------------
720 MM=MN:GOSUB 1130:FOR I=1 TO 3000:NEXT
730 IF RND(1)>.3+S(MN,3)*.005 THEN GOSUB 1060:COLOR 6:PRINT"献金は集まりませんでした！
";:COLOR 7:GOTO 760
740 RN=INT(10*(1+RND(1)*(S(MN,3)*.02+1)))+10:S(MN,6)=S(MN,6)+RN
750 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(RN));"の政治献金が集まりました！";:GOSUB 1130
760 GOSUB 1170:RETURN
770 DAY=1:GOSUB 1280:RETURN
780 '--------------------- コンピューターの行動 -----------------------------
790 MM(XX(MN))=0:C=7:K=XX(MN):GOSUB 1070
800 K=INT(RND(1)*22+1):IF MM(K)>0 THEN 800
810 IF RND(1)<.3 AND MP(MN,K)=0 THEN 800
820 MM(K)=MN:XX(MN)=K:C=7:GOSUB 1070:RD=RND(1)
830 IF RD<.5 THEN GOSUB 870
840 IF RD<.7 THEN GOSUB 900
850 IF RD<.8 THEN GOSUB 940  ELSE GOSUB 970
860 GOSUB 1060:PRINT NM$(MN,1);":";MES$(SL);:RETURN
870 IF RND(1)<.3+.4*(S(MN,0)*.01) THEN SL=4-KP(K) ELSE SL=INT(RND(1)*2+3)
880  RN=INT(SL+KP(K)*(7-SL*2)+RND(1)*(((SL+KP(K)*(7-SL*2))*(1+S(MN,2)*.01)-2)))+
2*MP(MN,K):FOR J=1 TO RN
890  P=INT(RND(1)*(10+MEN)+1):GOSUB 1360:NEXT:RETURN 860
900 SL=5:IF RND(1)<.5 THEN P=HG(K) ELSE P=INT(RND(1)*(10+MEN)+1)
910  IF RND(1)>S(MN,0)*.006-S(P,0)*.002+.4 THEN RETURN 860
920  RN=INT(5+RND(1)*S(MN,0)*.05)+2*MP(MN,K)
930  FOR J=1 TO RN:GOSUB 1360:NEXT:RETURN 860
940 S(MN,4)=S(MN,4)+INT(25+50*((S(MN,1)+S(MN,2))*.005)*RND(1))
950  IF S(MN,4)>99 THEN S(MN,4)=99
960  SL=6:RETURN 860
970 IF S(MN,6)<10 THEN 1030
980  SL=8:S(MN,6)=S(MN,6)-10
990  IF RND(1)<.5-.3*S(MN,2)*.01 THEN RT(MN)=1:RETURN 860
1000  RN=INT(5+RND(1)*(S(MN,1)+S(MN,3))*.04)+2*MP(MN,K)
1010  P(1)=HG(K):FOR I=2 TO 3:P(I)=INT(RND(1)*(10+MEN)+1):NEXT
1020  FOR J=1 TO RN:P=P((J MOD 3)+1):GOSUB 1360:NEXT:RETURN 860
1030  SL=9:IF RND(1)>.3+S(MN,3)*.005 THEN RETURN 860
1040  S(MN,6)=S(MN,6)+INT(10*(1+RND(1)*(S(MN,3)*.02+1)))+10:RETURN 860
1050 '--------------------- 主に表示用の汎用サブルーチン --------------------
```


★つぐ美さんと編さんは何県出身ですか？影さんとDr.Dさんは何星出身ですか？（宮城県仙台市・鉄骨飲料12才）……【**つぐ美**：ヒント1：雪が多い。ヒント2：山が多い。ヒント3：海が多い。ヒント4：あたたかい。さて私の出身県はどこ？**影**：日本。】

```
1060 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(76);:LOCATE 2,23:RETURN
1070 LOCATE KX(K)*2,KY(K):PRINT K;:FOR J=0 TO 1
1080  LINE(KX(K)*16+J,KY(K)*8)-((KX(K)+3+KC(K))*16-J,(KY(K)+3+KC(K))*8),C,B:NEXT
1090  LINE(KX(K)*16+5,KY(K)*8+2)-((KX(K)+3+KC(K))*16-5,(KY(K)+3+KC(K))*8-2),1,BF
1100  IF MM(K)>0 THEN PUT@(KX(K)*16+8,KY(K)*8+4),CH%,PSET
1110  RETURN
1120 FOR I=0 TO 15:LOCATE 66,5+I:PRINT SPACE$(14);:NEXT:RETURN
1130 GOSUB 1120:LOCATE 66,5:PRINT NM$(MM,1);NM$(MM,2)
1140  LOCATE 70,6:PRINT"(";PT$(MM);")"
1150  FOR I=0 TO 6:LOCATE 66,8+I*2:PRINT MSS$(I);AKCNV$(STR$(S(MM,I)));:NEXT
1160  RETURN
1170 IF INP(&HE9)=&HFF THEN 1170 ELSE RETURN
1180 FOR I=0 TO 11:LOCATE 16,6+I:PRINT SPACE$(30);:NEXT
1190  LINE(136,44)-(376,145),0,BF:RETURN
1200 GOSUB 1170:GOSUB 1180:FOR K=1 TO 22:C=7:GOSUB 1070:NEXT:RETURN
1210 GOSUB 1180:LOCATE 17,6:PRINT K;KEN$(K);"     ";AKCNV$(STR$(KM(K)*100));"万"
1220  FOR J=0 TO 1:FOR A=0 TO 1
1230  LINE(136+J*2+A,44+J)-(376-J*2-A,145-J),7,B:NEXT:NEXT
1240  FOR I=1 TO 10+MEN:FOR J=0 TO KLEN(NM$(I,1),2)-1:LOCATE 16+I*2,14+J
1250  PRINT CHR$(&H1B)+CHR$(&H4B)+KMID$(NM$(I,1),2+J,1)+CHR$(&H1B)+CHR$(&H48);
1260  NEXT J:LOCATE 16+2*I,17:PRINT RIGHT$(STR$(I),2);
1270  LINE((8+I)*16+2,108)-STEP(12,-EP(K,I)),2,BF:GOSUB 1290:NEXT I:RETURN
1280 LOCATE 76-LEN(STR$(DAY))*2,2:PRINT AKCNV$(STR$(DAY));"日";:RETURN
1290 LOCATE 16+2*I,12:PRINT RIGHT$(STR$(EP(K,I)),2);:RETURN
1300 LINE((8+I)*16+2,108-EP(K,I))-STEP(12,1),C,BF:RETURN
1310 IF RND(1)<S(P,4)*.004 OR P=MN THEN RR=RR-1:RETURN
1320  IF EP(K,P)<2 THEN IF SL=3 OR SL=4 THEN J=J-1:RETURN ELSE RR=RR-1:RETURN
1330  I=P:C=0:GOSUB 1300:EP(K,P)=EP(K,P)-2:GOSUB 1290
1340  EP(K,MN)=EP(K,MN)+2:I=MN:C=2:GOSUB 1300:GOSUB 1290
1350  FOR I=0 TO 200:NEXT:RETURN
1360 IF RND(1)<S(P,4)*.004 OR P=MN THEN RETURN
1370  IF EP(K,P)<2 THEN IF SL=3 OR SL=4 THEN J=J-1:RETURN ELSE RETURN
1380  EP(K,P)=EP(K,P)-2:EP(K,MN)=EP(K,MN)+2:RETURN
1390 '---------------------- ゲーム終了 ------------------------------------
1400 GOSUB 1060:PRINT"そして投票の日は来た！";:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1410 CLS:FOR I=0 TO 7:FOR T=0 TO 2000:NEXT:FOR J=0 TO 1
1420 LINE(0,I*25)-STEP(640,25),7-J*7,BF:FOR K=0 TO 500:NEXT:NEXT:NEXT
1430 LOCATE 20,7:PRINT"５０日間に及ぶ選挙戦の最終結果と";
1440 LOCATE 16,9:PRINT"今日行われました投票の結果をお伝えします！";
1450 LOCATE 24,11:PRINT"［全国選挙管理委員会］";:GOSUB 1170:CLS
1460 X=8:Y=5:FOR K=1 TO 22:CLS 3:GOSUB 1210:GOSUB 1170
1470 CLS 3:LOCATE 4,2:PRINT K;KEN$(K);"  （有権者数";AKCNV$(STR$(KM(K)*100));"万人）
の投票結果は・・・"
1480 FOR MN=1 TO 10+MEN
1490 EP(K,MN)=EP(K,MN)+RND(1)*(2+.03*S(MN,3))-RND(1)*(2+.03*(100-S(MN,2)))
1500 ME#(K,MN)=INT(KM(K)*10000*EP(K,MN))*-(EP(K,MN)>0):NEXT
1510 GOSUB 1620:GOSUB 1650:GOSUB 1170:NEXT K
1520 CLS:LOCATE 15,4:PRINT"第１回 特別議員総選挙の最終結果をお知らせします！！"
1530 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1540 FOR MN=1 TO 10+MEN:FOR K=1 TO 22:ME#(23,MN)=ME#(23,MN)+ME#(K,MN):NEXT:NEXT
1550 X=18:Y=6:K=23:GOSUB 1620:GOSUB 1650
1560 J1=0:J2=0:Q=1:FOR I=1 TO 5:IF PARTY(J(I))=1 THEN J1=J1+1 ELSE J2=J2+1
1570 NEXT:IF J1>J2 THEN W=1:W$="自民" ELSE W=2:W$="野党"
1580 IF PARTY(J(Q))=W THEN PR=J(Q) ELSE Q=Q+1:GOTO 1580
1590 LOCATE 4,22:COLOR 6:PRINT "選挙の結果 ";W$;" 政権が誕生し ";NM$(PR,1);NM$(PR,2);
" が首相に任命されました！"
1600 IF PR>10 THEN COLOR 5:LOCATE 14,23:PRINT NM$(PR,1);NM$(PR,2);"さん 本当におめで
とうございます！！";:COLOR 7
1610 GOSUB 1170:CLS 3:COLOR 7:END
1620 FOR I=1 TO 10+MEN:J(I)=I:NEXT:FOR I=1 TO 10+MEN:FOR J=1 TO 10+MEN
1630  IF ME#(K,J(I))>ME#(K,J(J)) THEN SWAP J(I),J(J)
1640  NEXT:NEXT:RETURN
1650 FOR I=1 TO 10+MEN:LOCATE X,Y+I:COLOR 6-(I>5):PRINT AKCNV$(STR$(I))
1660  COLOR 7+2*(J(I)>10)
1670  LOCATE X+8,Y+I:PRINT NM$(J(I),1);" ";NM$(J(I),2);" (";PT$(J(I));")   ";
1680  M$=RIGHT$("          "+STR$(ME#(K,J(I))),9):PRINT M$;:NEXT:COLOR 7:RETURN
1690 '---------------------- 画面を作る ------------------------------------
1700 CLS 3:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1
1710 LINE(A(I)*16-8+J*2+K,B(I)*8-4+J)-(C(I)*16+8-J*2-K,D(I)*8+4-J),7,B
1720 NEXT:NEXT:NEXT:FOR K=1 TO 22:C=7:GOSUB 1070:NEXT
1730 LOCATE 66,1:PRINT"投票日まで";:DAY=50:GOSUB 1280:RETURN
1740 '---------------------- タイトル画面 -----------------------------------
1750 LOCATE 35,10:PRINT"総　選　挙":LINE(219,51)-STEP(214,74),1,BF
1760 FOR I=0 TO 1:LINE(214+I,48)-STEP(224-2*I,80),7,B:NEXT
1770 GOSUB 1060:PRINT"名前等の登録を行いますか？(/N)";:INPUT I$:IF I$="N" THEN RETURN
1780 FOR M=11 TO MEN+10
1790 GOSUB 1060:PRINT AKCNV$(STR$(M-10));"人目の登録を行います。";:INPUT"１：自民系　２：
野党系 ";P$:PARTY(M)=VAL(P$):IF PARTY(M)<1 OR PARTY(M)>2 THEN 1790
1800 GOSUB 1060:PRINT "名字を入力してください（３字以内）";:KINPUT NM$(M,1)
1810 GOSUB 1060:PRINT "名前を入力してください（３字以内）";:KINPUT NM$(M,2)
1820 GOSUB 1060:PRINT "所属政党名を入力してください（２字）";:KINPUT PT$(M):NEXT:RETURN
1830 '---------------------- ＤＡＴＡを読み込む ----------------------------
1840 GOSUB 1060:INPUT "何人で遊びますか (1-4) ";MEN$:MEN=VAL(MEN$)
1850  IF MEN<0 OR MEN>4 THEN 1840
1860 FOR I=0 TO 99:READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1870 FOR I=0 TO 3:READ A(I),B(I),C(I),D(I):NEXT
1880 FOR I=1 TO 22:READ KEN$(I),KC(I),KP(I),KX(I),KY(I),KM(I):NEXT
1890 FOR I=1 TO 14:READ NM$(I,1),NM$(I,2),PT$(I),PARTY(I),A$,SK,S$
1900  FOR J=0 TO 5:S(I,J)=VAL(MID$(A$,1+J,1))*10+INT(RND(1)*10):NEXT:S(I,6)=30
1910  IF I>MEN+10 THEN GOTO 1940
1920   MM(SK)=I:XX(I)=SK:MP(I,SK)=2
1930   FOR J=1 TO LEN(S$)/2:MP(I,VAL(MID$(S$,-1+J*2,2)))=1:NEXT J
1940 NEXT I
1950 FOR I=1 TO 9:READ MES$(I):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ MSS$(I):NEXT:RETURN
1960 '---------------------- ＤＡＴＡ ---------------------------------------
1970 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,E0FF,FF1F,0000,0000,0000,0000
1980 DATA 00FF,FF05,0000,0004,0000,0004,00FC,FF2A,0000,003E,0000,003E,05F8,3F55
1990 DATA 0700,00FF,0700,00FF,2BFA,9F08,3F03,8019,3F03,8019,57F9,1F19,7F03,8019
2000 DATA 7F03,8019,ABFC,FFE6,FF01,80F7,FF01,80F7,15FF,FF45,3F00,00E7,3F00,00E7
2010 DATA EAFF,FFAB,1F00,00FE,1F00,00FE,1FFE,FFCE,1F00,00FE,1E00,000E,07F0,0FFC
2020 DATA 0700,00CC,0700,003C,81FF,FFEC,0100,00F8,0100,0088,00FC,3FEC,0000,00F8
2030 DATA 0000,00C8,80FF,FF78,0000,0070,0000,0070,F8FF,FF07,0000,0000,0000,0000
2040 DATA 0080,0000:'CHARACTER DATA
2050 DATA 1,1,31,21,33,1,39,3,33,5,39,21,1,23,39,24
2060 DATA 北海道区,1,0,27,1,6,青森区,0,0,25,6,3,岩手宮城区,0,0,28,7,4
2070 DATA 山形福島区,1,0,24,9,4,宮城福島区,0,1,28,10,5,東関東区,1,1,27,13,7
2080 DATA 南関東区,0,1,26,17,6,首都圏区,0,1,24,13,9,新潟長野区,1,0,20,10,5
2090 DATA 西北陸区,0,0,17,9,4,山梨静岡区,1,0,20,14,6,愛知区,0,0,19,18,6
2100 DATA 名古屋圏区,0,1,17,15,6,岐阜区,0,0,17,12,3,京都滋賀区,0,1,14,11,8
2110 DATA 大阪圏区,0,1,14,14,9,南近畿区,0,0,13,17,5,東中国区,1,1,10,11,6
2120 DATA 西中国区,0,0,7,12,5,四国区,1,1,8,16,7
2130 DATA 北九州区,1,1,2,12,7,南九州区,0,0,2,16,4
2140 DATA 海部,敏樹,自民,1,998757,13,060811121614
2150 DATA 中曽根,康弘,自民,1,893894,14,091310,橋本,龍太郎,自民,1,688565,18,19162008
2160 DATA 石原,慎太郎,自民,1,795854,08,060711,小沢,一郎,自民,1,544966,03,0204050608
2170 DATA 土井,たか子,社会,2,798957,16,151819201308
2180 DATA 不破,哲三,共産,2,688634,06,070815,永末,英一,民社,2,868745,15,14161810
2190 DATA 石田,幸四郎,公明,2,577553,12,1113,楢崎,弥之助,社民,2,748633,21,2022
2200 DATA 伊達,政宗,自民,1,655544,01,020304,武田,信玄,社会,2,755454,04,020508
2210 DATA 上杉,謙信,公明,2,655464,10,091415,毛利,元就,自民,1,674454,22,211920
2220 DATA ①　調査,②　移動,③　街頭演説,④　連呼,⑤　直接攻撃,⑥　組織固め
2230 DATA ⑦　自己鍛錬,⑧　金を配る,⑨　献金募る
2240 DATA 弁説力,知名度,信頼度,幸運度,組織力,地盤力,資金力
2250 '［最後に一言］あることをすればいきなり５０日が終わります。バグ取り等に御利用を！
2260 '［もう一言］何人で遊ぶか？に０人と答えると"ＷＡＴＣＨモード"になります。是非一度見て下さい！
```



★影：なんだこんなつまんないハガキ，ボツにしてやる！——そんなことでも考えているのだろう。(静岡県賀茂郡・佐藤克俊12才)……
【影：どうして私の考えていることが……不思議だ……。つぐ美：フフフ，佐藤君。影さんのレベルに追いついたわね。】



エントリー・コード X1-①

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

落ちてくるカラー・ブロック。色を合わせてぶっ壊せ！

テクラ
TECLA

久保　開

STORY

200X年，イ○クがア○リカに宣戦布告した。イ○クは，全世界に向けて警告を発し，30時間後に核戦争が起こるだろうと。

人々は核シェルターへと急ぎ，そしてそれも満員となった。しかしまだ，一握りの人が残っていた。そしてただ一つ残っていたシェルターの入口も，ふさがれようとしていた。

内　容

画面の上に，6色のブロックがあらわれるので，下の自機を左右に動かし，ブロックを発射してください。打ったブロックの周囲8ブロックに，同色のブロックがあると消えてなくなります（第1図）。

遊びかた

自機を④，⑥で左右に動かし，スペース・キーでブロックを打ちます（ジョイスティックにも対応）。

一度にたくさんのブロックを消すほど，SCOREもたくさん入ります。

40回ブロックを消すと，LEVELが速くなります。

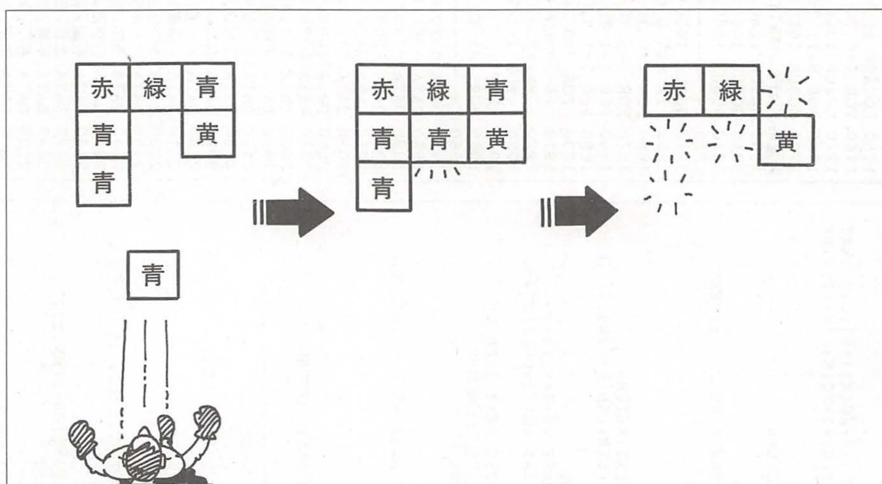
★　　★

プログラム

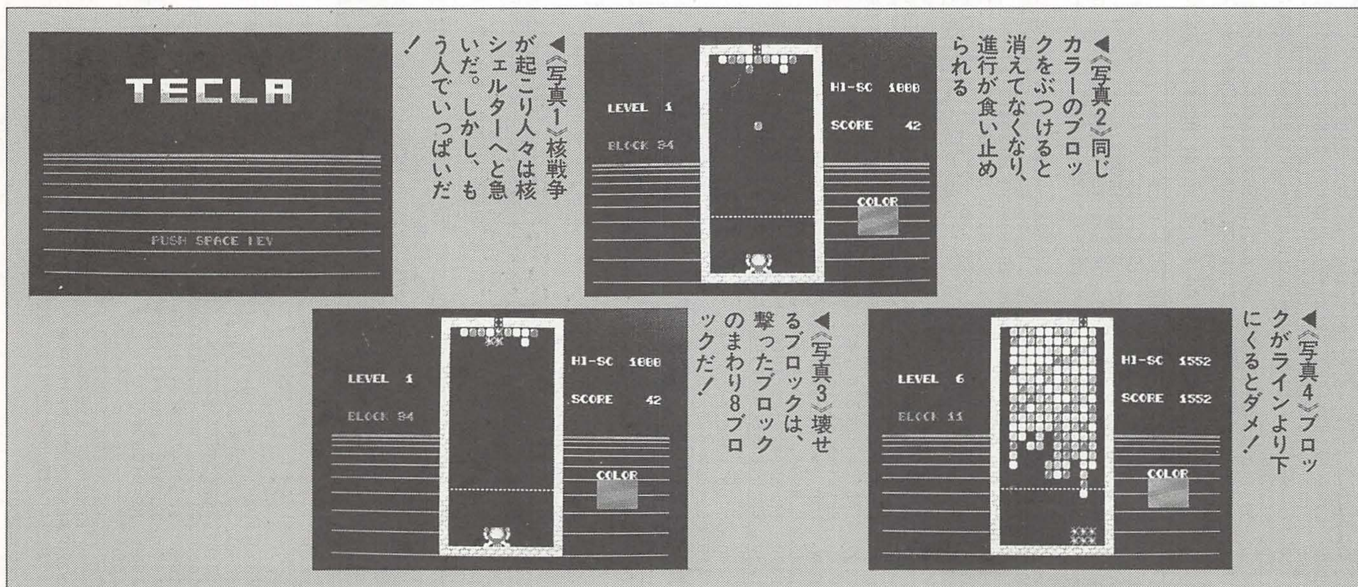
はじめてのプログラムなので，むだが多いと思いますが，大目に見てやってください。

●参考にしたもの

ベーマガの，ズオさんのプログラム



《第1図》ゲームのルール



◀《写真1》核戦争が起こり人々は核シェルターへと急いだ。しかし，もう人でいっぱいだ！

◀《写真2》同じカラーのブロックをぶつけると消えてなくなり，進行が食い止められる

◀《写真3》壊せるブロックは，撃ったブロックのまわり8ブロックだ！

◀《写真4》ブロックがラインより下にくるとダメ！

★10月号170ページのOFのギャグは，5年ほど前のOFにあったはずだ。もしかして盗作!?（埼玉県狭山市・中井忠志17才）……【影：このタイプのつっこみネタも以前にあったはずだ。もしかして贋作!?はっはっはっ。編：あんまりいばれたもんじゃないですよっ！】

```
10 '                    TECLA
20 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:CSIZE:REPEAT ON:DEFINT B-Z:GOSUB 660:GOSUB 560
30 CONSOLE:CLS:COLOR 7:CGEN 1:LE=1:SC=0:MX=18:MY=22:BL=40:BU=1
40 LINE (104,99)-(215,199),PSET,0,BF
50 LINE (13,0)-(26,24),"ｿ",B:LINE (114,144)-(207,144),PSET,7,&HCCCC
60 LOCATE 31,16:PRINT "COLOR":GOSUB 360:GOSUB 370:GOSUB 380:GOSUB 390:GOSUB 400
70 :
80 '                 ﾌﾞﾛｯｸ ﾂｸﾙ
90 CONSOLE 1,21,15,10:PRINT "ﾄﾟｳ"
100 FOR I=1 TO 10:A=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 14+I,1:PRINT C$(A);:NEXT
110 FOR X=15 TO 24:IF SCRN$(X,18,1)<>" " THEN 440 ELSE NEXT:TIME=0
120 :
130 '                ｼﾞﾌﾞﾝ  ｳｺﾞｸ
140 CONSOLE:S=STICK(0)+STICK(1):XX=MX+((S=6)*(MX<23)-(S=4)*(MX>14))
150 IF S=4 OR S=6 THEN LOCATE MX,MY:PRINT M$(0):MX=XX
160 LOCATE MX,MY:PRINT M$(1):LOCATE MX,0:PRINT C$(8)
170 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN IF TIME>(4-LE/3)*4 THEN 90 ELSE 200 ELSE 140
180 :
190 '                ﾌﾞﾛｯｸ  ｳﾂ
200 BX=MX+1:BY=MY-1:B=0:LOCATE BX,BY:PRINT C$(BU)
210 BY=BY-1:IF SCRN$(BX,BY,1)=" " THEN LOCATE BX,BY:PRINT C$(BU) ELSE 230
220 LOCATE BX,BY+1:PRINT " ":GOTO 210
230 FOR Y=BY TO BY+2:FOR X=BX-1 TO BX+1:IF SCRN$(X,Y,1)=C$(BU) THEN B=B+1
240 NEXT:NEXT:IF B=1 THEN IF BY=17 THEN 440 ELSE 310
250 FOR Y=BY TO BY+2:FOR X=BX-1 TO BX+1
260 IF SCRN$(X,Y,1)=C$(BU) THEN LOCATE X,Y:PRINT C$(7)
270 NEXT:NEXT
280 FOR Y=BY TO BY+2:FOR X=BX-1 TO BX+1
290 IF SCRN$(X,Y,1)=C$(7) THEN LOCATE X,Y:PRINT " "
300 NEXT:NEXT:BL=BL-1:SOUND 6,10:SOUND 7,23:SOUND 8,16:SOUND 12,6:SOUND 13,0
310 BU=BU MOD 6+1:SC=SC+2^B:IF BL=0 THEN LE=LE+1:BL=40:GOSUB 380
320 IF HI<SC THEN HI=SC
330 GOSUB 360:GOSUB 370:GOSUB 390:GOSUB 400:IF LE=11 THEN 500 ELSE 140
340 :
350 '                ﾃﾝｽｳ  ﾅﾄﾞ
360 COLOR 6:LOCATE 28,4:PRINT USING "HI-SC #####";HI:GOTO 410
370 COLOR 5:LOCATE 28,8:PRINT USING "SCORE #####";SC:GOTO 410
380 COLOR 3:LOCATE  2,6:PRINT USING "LEVEL ##"   ;LE:GOTO 410
390 COLOR 2:LOCATE 2,10:PRINT USING "BLOCK ##"   ;BL
400 COLOR BU:LINE (31,17)-(35,19),"■",BF
410 COLOR 7:RETURN
420 :
430 '                ｹﾞｰﾑ  ｵｰﾊﾞｰ
440 CONSOLE:FOR I=1 TO 10:LOCATE MX,MY:PRINT M$(1):PAUSE 1
450 LOCATE MX,MY:PRINT M$(2):PAUSE 2:NEXT:LINE (15,9)-(24,11)," ",BF
460 REPEAT:LOCATE 15,10:PRINT "GAME  OVER"
470 C=C MOD 7+1:COLOR C:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1):GOSUB 560:GOTO 30
480 :
490 '                   ｸﾘｱ
500 PAUSE 10:CONSOLE:FOR Y=MY TO 1 STEP -1:LOCATE MX,Y:PRINT M$(0)
510 LOCATE MX,Y-1:PRINT M$(1):PAUSE 1:NEXT:LOCATE MX,0:PRINT M$(0)
520 LINE (12,9)-(27,11)," ",BF:REPEAT:LOCATE 12,10:PRINT "CONGRATULATIONS!"
530 C=C MOD 7+1:COLOR C:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1):GOSUB 560:GOTO 30
540 :
550 '                   TITLE
560 CLS 4:FOR I=0 TO 10:LINE (0,99+I^2)-(319,99+I^2),PSET,4:NEXT:CGEN
570 COLOR 7:LOCATE 10,4:PRINT "▬▬ ▬▬ ▬▬ ▬  ▬▬"
580 COLOR 5:LOCATE 10,5:PRINT " ■ ▙▬ ■  ■  ▙▟"
590 COLOR 1:LOCATE 10,6:PRINT " ■ ▙▬ ▙▬ ▙▬ ■■":CGEN 1
600 A$="PUSH SPACE KEY":COLOR 7:PAUSE 5:FOR I=1 TO 14:FOR J=38 TO 12+I STEP -1
610 LOCATE J,21:PRINT MID$(A$,I,1)+" ":FOR K=0 TO 10:NEXT:NEXT:NEXT
620 REPEAT:LOCATE 13,21:PRINT A$:C=C MOD 7+1:COLOR C:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1)
630 BEEP:PAUSE 10:RETURN
640 :
650 '                ﾃﾞｰﾀ  ｾｯﾄ
660 HI=1000:PLAY 7500:FOR I=1 TO 8:READ C$(I):NEXT
670 FOR I=0 TO 2:READ A$,B$:M$(I)=A$+"←←←↓"+B$:NEXT
680 IF MID$(CGPAT$(177),10,1)=">" THEN RETURN
690 READ Z$(0),Z$(1):FOR I=177 TO 182:READ A,B,C
700 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(Z$(A)+Z$(B)+Z$(C)):NEXT
710 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
720 FOR I=183 TO 191:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
730 FOR I=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FOR C=1 TO 8
740 C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
750 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT:RETURN
760 :
770 '                  ﾃﾞｰﾀ
780 DATA "ｱ","ｲ","ｳ","ｴ","ｵ","ｶ","ｾ","ｿｽｿ"
790 DATA "   ","   ","ｷｸｹ","ｺｻｼ","ｾｾｾ","ｾｾｾ"
800 DATA 003E7F7F7F7F3E,000030200000000
810 DATA 0,1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,0,1,0,0
820 DATA 0040000001010100 71FBFB77E6E6EE7F 00400101E3E3E371
830 DATA 003CFFFFFFFFFFFF FFC3080C06030000 3CFFFFFFFFFFFFFF
840 DATA 0002000080808000 8EDFDFEE676777FE 00028080C7C7C78E
850 DATA 000004070F7FFCF8 7F3F05070F7FFCF8 7030000000000000
860 DATA 0000000081000000 FFFFFF7EFF7EFFFF FF00000000005555
870 DATA 000020E0F0FE3F1F FEFCA0E0F0FE3F1F 0E0C000000000000
880 DATA 0000000000000000 0066420000426600 0066420000426600
890 DATA 0000001800000000 91F77E7CFEBE3B60 0000102418000000
900 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 70E00083070E0038 FFFDAADFFFDFAAFD
910 :
920 '      1990/09/01          Programed    By Hiraki Kubo
930 '                         Story        By Shigenobu Kubo
940 '       「TECLA」          Game Design By Yoshito Tanaka
```

★今現在でベーマガは28冊。100冊になるには僕が22才になったとき。ベーマガ創刊100号は歴史が深い。感動します（わけがわからない）。（神奈川県横浜市・青木英将16才）……**【影：毎月10冊買ってくれればすぐに感動できるよ。編集長：コラーッ！】**

X1



エントリー・コード X1-②

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

鉄球の動きをつかめ！

LAST MISSION

（ラスト ミッション）

佐井川　師治

物　語

199X年，M軍とX軍の戦いは大詰めになった。M軍の歩兵であるズオは軍からある重要な指令を受けた。それはX軍の本部にあるコンピュータを破壊することである。

これがズオの最後の任務になる…。

任　務

タイトル画面でトリガを押すと一つ目の指令が下るのでトリガを押してください。

ズオをジョイスティックで8方向に移動させ，鉄球を振りまわして敵にぶつけてダメージをあたえ，ダメージを最大にして破壊する。これがクリアの方法なのですが，各面ごとに指令があり，それを遂行するかしないかによって，物語は枝わかれしていき，最終的に本部のコンピュータを破壊すればハッピー・エンドです。

指令は全部で四つ，エンディングは四つにわかれています。

指　令

物語の進行状況によっていろいろな指令がでますが，それを紹介します。

1．**「突撃」**……とにかく早くクリアしてください。
2．**「捕虜救出」**…なるべく多くの捕虜を救出しつつクリアしてください。
3．**「強行突破」**…なるべく地雷をふまないようにクリアしてください。
4．**「通路破壊」**…鉄球で壁を多く破壊しつつクリアしてください。
5．**「本部侵入」**…見えないカギを見つけてクリアしてください（見つけるとBEEP音が鳴る）。
6．**「最終戦」**……最終面（4面）はとにかくクリアしてください。

面のはじめにでる指令の文が上の1～6のどれにあたるかは自分で考えてください。

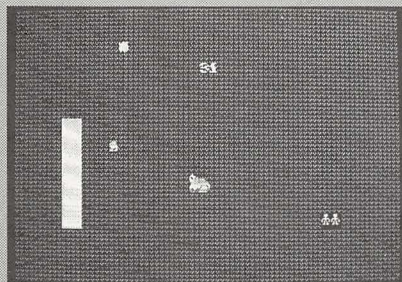
最後に

このゲームの目玉である鉄球の動きに苦労しました。あとトムキャットの動きも同様。

長年の夢であった「サイバリオン的ストーリー枝わかれ方式」が採用できたので，とても満足できるゲームに仕上がりました。

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

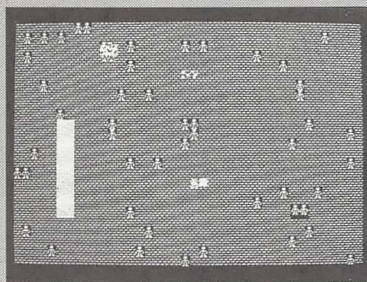
POKE&H01A 2，&HB 7⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押すごとにカーソル・キーを押すと，その方向の矢印がでます。



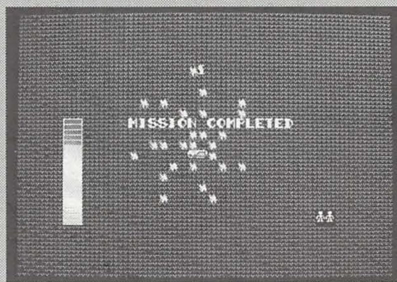
◀《写真1》まずはかるく戦車と対戦。鉄球をうまくつかえるように練習しよう



◀《写真2》指令が遂行できたかどうかで，ストーリーが変化していくゾ！



◀《写真3》鉄球は大きく回すと敵に多くのダメージをくらわすことができるのだ



◀《写真4》面クリアのしかたがちがうとエンディングが変わってくるゾ！

★みんな，そこをどいてよ！僕が載る場所なんだから。（東京都港区・**ビーバー太郎16才**）……【**影**：あーあ，ここには滋賀県守山市のNAL19才♂クンのハガキが載るはずだったのに。もんくはビーバー太郎クンに言っとくれよ。**編**：読者をあおってどーするんですか！】

```
10 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ LAST MISSION     Programmed by  ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ  ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
20 CLEAR:INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:DEFINT A-Y:PRW 108
30 SOUND7,24:SOUND6,31:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,60:PLAY7500
40 GOSUB 70:GOTO 140
50 :
60  '┌──────────┤ SYSTEM V1.3 ├──────────── '89  5/3  ──┐
70 IF MID$(CGPAT$(114),32,1)="p"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"
80 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
90 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
100 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
110 RESTORE1520:FOR A=97 TO114:READA$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):NEXT:CLS4:RETURN
120 BG=BG MOD GB+1:A$=MID$(B1$,BG,1):B$=MID$(B2$,BG,1):PLAY"O"+RIGHT$(STR$(4+(A$
<"a")),1)+A$+"0:O"+RIGHT$(STR$(3+(B$<"a")),1)+B$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*16:SOUND9
,-(B$<>"R")*16:RETURN
130 '└──────────────────────────────────────────────────────┘
140 :
150 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
160 CGEN1:R=1:R1=1:MS$=HEXCHR$("3838107C92AA286C")
170 RESTORE1400:FORA=0TO4:READA$,B$:C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
180 B21$="FRRFRFcFFFGFRFGFFRRFRRRRFFEFRRRR":B11$="FFFFFFFFFFFFFFFFRRFRFcFFFEFRR
RR"
190 B12$="ARRRABRcRRcRBRARGRRRGFRERRRRRRRRDRRRDERFRRFRERDRERRREFRGRRRRRRRRARRRAB
RcRRcRBRARBRRRBcRdRRRRdReRfRRRfeRdRRRReRfRgRRRgfReRRRRfRgRaRRRRRRRaRRRRRRR"
200 B22$="ARARAARARARAARARERERERERERERERERERDRDRDDRDRDRDDRDRERERERERERERERERERARARAA
RARARAARARGRGRGGRGRGRGGRGRFRFRFFRFRFRFFRFRGRGRGGRGRGRGGRGRARARAARARAAAAAAA"
210 B13$="EFGRRGRREFGRRGRREFGRRGRRGRFERFRRDEFRRFRRDEFRRFRRDEFRRFRRFREDRERRDRCRRR
CDRERRRRERDRCRRREFRGRRRREFRGRRRREFRGRRRREFRGRRRRABRcRRRRRRRcRccRcc
220 B23$="ccGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEEEEEEDDCRRC
CRRRCRRCCRRRGRRGGRRRGRRGGRRRCRCRCRCRGRGRGRGRCRCRCRCRccccccccRccRcc"
230 FORA=1TO10:READ T(A),TM(A):NEXT
240 FORA=1TO6:READ M1$(A),M2$(A):NEXT:GOTO280
250 LINE(250,149)-(266,160),PSET,0,BF
260 POSITION251,150:FORA=1TO L:PATTERN-8,MS$:NEXT:RETURN
270 :
280 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ ﾀｲﾄﾙ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
290 CGEN1:CLS4:CSIZE3:LOCATE8,8:PRINT#0"LAST MISSION":GB=136:B1$=B13$:B2$=B23$
300 COLOR2:CSIZE1:LOCATE14,20:PRINT#0"PUSH TRIGER!":COLOR7:CSIZE:BG=0
310 GOSUB120:PAUSE1:IF STRIG(1)=0THEN310
320 IF STICK(1)=8THENL=2 ELSER=1:R1=1:L=2
330 :
340 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
350 CLS4:PALET:FORA=0TO100:PSET(RND*320,RND*200,RND*7):NEXT
360 IF R1=4THENM1$(R)="ｺﾚｶﾞ ｻｲｺﾞﾉ ﾀﾀｶｲﾀﾞ｡":M2$(R)="G O O D   L U C K ! !"
370 CGEN:CSIZE1:LOCATE 20-LEN(M1$(R))/2,10:PRINT#0M1$(R)
380 LOCATE20-LEN(M2$(R))/2,14:PRINT#0M2$(R):CGEN1:B1$=B11$:B2$=B21$:BG=0:GB=32
390 GOSUB120:PAUSE2:IF STRIG(1)=0THEN390
400 CLS4:LOCATE15,10:PRINT#0"MISSION";R1:SOUND7,56:PLAY150:CSIZE
410 PLAY"O4V16G5GGGGG:O4V16E5#D#D#D#D#D:O4V16C5CCCCC":SOUND7,24:PLAY7500
420 CLS4:ON R GOSUB430,450,430,450,450,430,440,440,440,440:GOTO460
430 PALET1,4:LINE(0,0)-(319,199),PSET,,BF,HEXCHR$("AA0000440000000000"):RETURN
440 FORA=1TO50:C=RND*360:D=RND*80:FORB=1TO6:PSET(160+COS(RAD(C))*(D*B),100+SIN(R
AD(C))*(D*B),B):NEXTB,A:FORA=1TO6:PALETA,0:NEXT:PA=0:RETURN
450 PALET1,1:LINE(0,0)-(319,199),PSET,,BF,HEXCHR$("EE0000000000BB0000000000"):RE
TURN
460 ON R GOSUB1100,1120,1170,1220,1250,1100,1100,1100,1100,1100
470 XV=0:YV=0:IF R<7THENLINE(40,80)-(56,160),PSET,6,BF
480 GOSUB250:DM=0:X=20:Y=16:X1=21:Y1=Y:ZX=10:ZY=2:XX=0:YY=0:TIME=0:TM=TM(R)
490 :
500 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ ｽﾞｵﾉ ｳｺﾞｷ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
510 A=STICK(1):IF A=0 THENXV=XV+SGN(-XV):YV=YV+SGN(-YV):GOTO530
520 VX=X+(A MOD 3=1 AND X>0)-(A MOD 3=0 AND X<38):VY=Y+(A>6 AND A<10 AND Y>0)-(A
>0 AND A<4 AND Y<23):LOCATEX,Y:PRINT" ":X=VX:Y=VY
530 LOCATE X,Y:PRINT"a":IFABS(X-ZX)<1 AND ABS(Y-ZY)<1THEN1010
540 XV=XV+SGN(X+1-X1)*2:YV=YV+SGN(Y-Y1)*2:LINE(X1,Y1)-(X1,Y1)," "
550 X1=X1+XV:Y1=Y1+YV:IF ABS(ZX-X1)<=ABS(XV)+1 AND ABS(ZY-Y1)<=ABS(YV)+1 THEN GO
SUB800
560 LINE(X1,Y1)-(X1,Y1),"b"
570 COLOR6:LOCATE18,5:PRINT TM(R)-TIME:COLOR7:IF TIME=>TM(R)THEN 1060
580 ON R GOSUB1100,1140,1180,1230,1260,1100,1300,1300,1300,1300
590 ON T(R) GOTO610,680,740
600 :
610 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ TNK-44 ﾉ ｳｺﾞｷ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
620 VX=SGN(X-ZX):VY=SGN(Y-ZY):IF(X-ZX)^2+(Y-ZY)^2>25THENVX=VX*2:VY=VY*2
630 IF RND<.5THENVY=0 ELSEVX=0
640 LINE(ZX,ZY)-(ZX+1,ZY+1)," ",B:ZX=ZX+VX/2:ZY=ZY+VY/2
650 IF ZX>0AND ZX<37 AND ZY>0AND ZY<22THENLOCATEZX,ZY:PRINTC$(1)
660 GOTO510
670 :
680 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ TM-52 ﾉ ｳｺﾞｷ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
690 ZM=ZM+SGN(X-ZX)/10:ZN=ZN+SGN(Y-ZY)/10
700 LINE(ZX,ZY)-(ZX+1,ZY+1)," ",B:ZX=ZX+ZM:ZY=ZY+ZN
710 IF ZX>0AND ZX<37 AND ZY>0AND ZY<22THENLOCATEZX,ZY:PRINTC$(2)
720 GOTO 510
730 :
740 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ MS-42 ﾉ ｳｺﾞｷ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
750 ZM=SGN(X-ZX)*(DM/20):ZN=SGN(Y-ZY)*(DM/20)
760 LINE(ZX,ZY)-(ZX+1,ZY+1)," ",B:ZX=ZX+ZM:ZY=ZY+ZN
770 IF ZX>0AND ZX<37 AND ZY>0AND ZY<22THENLOCATEZX,ZY:PRINTC$(3)
780 GOTO510
790 :
800 '||||||██████▬▬▬▬▁▁▁▁ ﾊﾝﾏｰ ｶﾞ ﾋｯﾄ ▁▁▁▁▬▬▬▬██████||||||
810 IF XV^2+YV^2<16THENRETURN ELSELINE(ZX,ZY)-(ZX,ZY),"b":PLAY"O4G5AGFEDC::O2B9A
V13GFV11EDCV15":M=ZX-XV*(T(R)>1):N=ZY-YV*(T(R)>1)
820 LINE(ZX,ZY)-(ZX+1,ZY+1)," ",B:ZX=ZX+SGN(M-ZX):ZY=ZY+SGN(N-ZY)
```

X1

★ある友人に，OFって何だか知ってる？と聞いたら，「オッサン(O)，ふけてる(F)の略だな」と言った。(栃木県足利市・いただきますII見ろよ14才)……【影：新人などのためにハッキリ言っておこう！OFの意味はOVER FLOWの略なのだぁ。Dr.D：99ページに書いてあるぞ。】

```
830 IF ZX>0AND ZX<37 AND ZY>0 AND ZY<22THENLOCATEZX,ZY:PRINTC$(T(R))
840 IF ABS(ZX-M)>1 OR ABS(ZY-N)>1 THEN820
850 SQ=SQR(XV^2+YV^2)/3:FOR A=1 TO SQ:DM=DM+1
860 IF R<7THENLINE(41,161-DM*4)-(55,163-DM*4),PSET,3+(DM>15),BF
870 IFDM=20THENA=100:GOTO900
880 NEXT:XV=0:YV=0:RETURN
890 :
900 '||||■■■■■▬▬▬▬ ステーシ゛ クリアー ▬▬▬▬■■■■■||||
910 T=TIME:FORA=200TO5500STEP150:M=ZX+RND*6-3:N=ZY+RND*6-3:LINE(M,N)-(M,N),"e"
920 PLAY A:PLAY"O3B1V14GEV12CV15::O3B1GEC":LINE(M,N)-(M,N)," ":NEXT
930 Z=15:FORA=0TO1440STEP50:SOUND10,Z:Z=Z-.2
940 M=ZX+COS(RAD(A))*(A/200):N=ZY+SIN(RAD(A))*(A/200):LINE(M,N)-(M,N),"e"
950 NEXT:SOUND10,0:LOCATE12,10:PRINT"MISSION COMPLETED":SOUND7,56
960 PLAY200:PLAY"O4V16G3RGRFGRARAGFGFECRFEFGFGA7:O4V16E3RERDDRDRDDDDCCO3AO4RDDRE
ERD7:O3V16C3CCCCCCCDDDDEEEERFFREERD7":SOUND7,24:PLAY7500
970 IF R1=4 THEN1320
980 ON R GOSUB1110,1160,1210,1240,1280,1290,1100,1100,1100,1100
990 R1=R1+1:CLS4:GOTO 340
1000 :
1010 '||||■■■■■▬▬▬▬ ス゛オ カ゛ シヌ ▬▬▬▬■■■■■||||
1020 LOCATEX,Y:PRINT"e"
1030 A$="O2C2EDFDFGEFEFGDFGGAFABO5BFDGDGFGDGFDGFDEGFGFDGFACGCCO4BGFAGFGDECCO2BDG
FGEFGDFFGACDGEFFDFECCDC:":PLAYA$+A$
1040 L=L-1:IF L<0THEN 1060 ELSEGOSUB250:LOCATEX,Y:PRINT" "
1050 X=39-ZX:Y=24-ZY:GOTO 500
1060 CLS4:CSIZE3:LOCATE12,10:PRINT#0"GAME OVER"
1070 PLAY220:PLAY"O4V16F5F3F5F3FF#F5#F3#F5#F3#F#FF5F3#FR#GR#A9:O4V16C5C3C5C3CC#C
5#C3#C5#C3#C#CC5C3#CR#DRF9":CSIZE:PLAY7500:GOTO280
1080 :
1090 '||||■■■■■▬▬▬▬ ミッションコ゛トノ ショリ ▬▬▬▬■■■■■||||
1100 RETURN
1110 IF T<37 THENR=R+R1:RETURN ELSE R=R+R1+1:RETURN
1120 COLOR5:FORA=1TO50:POSITION INT(RND*40)*8,INT(RND*25)*8
1130 PATTERN-8,MS$:NEXT:COLOR7:HR=0:RETURN
1140 IF POINT(X*8+4,Y*8+3)<>5THENRETURN ELSECOLOR1:POSITIONX*8,Y*8
1150 PATTERN-8,HEXCHR$("EE00BB00EE00BB00"):COLOR7:HR=HR+1:RETURN
1160 IF HR>20 THENR=R+R1:RETURN ELSER=R+R1+1:RETURN
1170 FORA=1TO100:PSET(INT(RND*40)*8,INT(RND*25)*8,5):NEXT:JI=0:RETURN
1180 IF POINT(X*8,Y*8)<>5THENRETURN ELSELOCATEX,Y:PRINT"e"
1190 FORA=1TO3:LINE(X-A,Y-A)-(X+A,Y+A),"e",B:SOUND10,15-A*2
1200 LINE(X-A,Y-A)-(X+A,Y+A)," ",B:NEXT:SOUND10,0:JI=JI+1:RETURN
1210 IF JI<9THENR=R+R1:RETURN ELSER=R+R1+1:RETURN
1220 KX=INT(RND*33+3):KY=INT(RND*18+3):KK=0:RETURN
1230 IF KK=0 AND ABS(KX-X)<3 AND ABS(KY-Y)<3 THENPLAY"O8C5DEFGAB":KK=1:RETURN EL
SERETURN
1240 IF KK=1THENR=R+R1:RETURN ELSER=R+R1+1:RETURN
1250 FORA=1TO50:M=INT(RND*40)*8:N=INT(RND*25)*8:LINE(M,N)-(M+15,N+15),PSET,5,BF:
NEXT:KB=0:RETURN
1260 IF POINT(X1*8,Y1*8)<>5THENRETURN ELSECOLOR1:POSITIONX1*8,Y1*8
1270 PATTERN-8,HEXCHR$("EE00BB00EE00BB00"):COLOR7:KB=KB+1:FORA=1TO3:LINE(X1-A,Y1
-A)-(X1+A,Y1+A),"e",B:SOUND10,15-A*2:LINE(X1-A,Y1-A)-(X1+A,Y1+A)," ",B:NEXT:SOUN
D10,0:RETURN
1280 IF KB>15THEN R=R+R1:RETURN ELSER=R+R1+1:RETURN
1290 IF T<40 THENR=R+R1:RETURN ELSER=R+R1+1:RETURN
1300 PALET PA+1,0:PA=(PA+1)MOD 6:PALETPA+1,7:RETURN
1310 :
1320 '||||■■■■■▬▬▬▬ エンテ゛ィンク゛ ▬▬▬▬■■■■■||||
1330 CLS:CGEN:CSIZE1:Y=6:ON R-6 RESTORE1480,1490,1500,1510
1340 READA$:IFA$="*"THEN1360 ELSELOCATE20-(LEN(A$)/2),Y:PRINT#0A$
1350 Y=Y+4:GOTO1340
1360 GB=144:BG=0:B1$=B12$:B2$=B22$
1370 GOSUB120:PAUSE1:GOSUB1300:GOTO1370
1380 :
1390 '||||■■■■■▬▬▬▬ テ゛ータ ▬▬▬▬■■■■■||||
1400 DATA"  ","  ",gh,ij,kl,mn,op,qr,st,uv
1410 DATA 1,80,3,60,2,80,2,52,1,70,1,70,2,50,3,50,3,50,2,50
1420 DATAキミノ ニンムハ イマ ハシ゛マッタ。,テキノ キチニ シンニュウ セヨ!
1430 DATAキチノ シンニュウニ セイコウ。,ナカマノ ホリョ ヲ キュウシュツセヨ!
1440 DATAキチノ シンニュウニ シッハ゜イシタ!,シ゛ライ ヲ サケテ ツキススメ!
1450 DATAヤット ホンフ゛ ノ マエニ タッシタ。,カキ゛ ヲ サカ゛セ!
1460 DATAココハ キチノ ソウコタ゛。,カヘ゛ヲ コワシテ ツウロヲ ツクレ!
1470 DATAキチヘノ シンニュウハ フカノウタ゛。,センセンカラ タ゛ッシュツセヨ!
1480 DATAキチノ メインコンヒ゜ュータ ヲ ハカイシタ。,キチハ マッカナ ホノウヲアケ゛、タ゛イハ゛クハツヲシタ。,キミノ ニンムハ シュウリョウシタ
。,・・・オメテ゛トウ!,*
1490 DATAホンフ゛ヘノ シンニュウハ シッハ゜イシタカ゛、,ユウリョクナ ホリョヲ キュウシュツシタ。,ホンフ゛ハカイハ シ゛カンノモンタ゛イテ゛アロウ
!。,*
1500 DATAサ゛ンネンナカ゛ラ、ニンムハ シッハ゜イニ オワッタ。,シカシ イノチハ トリトメタノテ゛、,アラタナ タタカイニ キタイシヨウ!,*
1510 DATAセ゛ンシンニ ハケ゛シイイタミカ゛ ハシリ、,モハヤ イキノヒ゛ルコトハ テ゛キナイ・・。,*
1520 DATA 4444C47CFE7D569238383880000002286C003838807C3A006C
1530 DATA BFFEFEFFFEFFFE48128400128002480012B4785EE83A4800
1540 DATA 7EFFFF7E7E7E3C7E7EFFFF7E000000007EFFFF7E7E7E3C7E
1550 DATA 00180C040060200000181C0C0460602000180C0400602000
1560 DATA 000000041E0E08000425FE7F3F7F3F5B0000243E1E2F1A00
1570 DATA 000000100000000000001038100000000000001000000000
1580 DATA 0060F89691E17E30000060909060000000000060989E7E010F
1590 DATA 00000000F008540200000000000000000000000000F0A8FC
1600 DATA 60E2F19C4A3100003F7FFF6B310000003F5DFF0800000000
1610 DATA 01837DFD02FC0000FEFDAB56FC000000FE81295400000000
1620 DATA 0001030103072F7F00000000000003040400000010000030424
1630 DATA 03078EDEF9F9F6F0010204081EB6E060010204885 8B0E060
1640 DATA 3F1F0F1F3C72F2CC0603070C182C4C80160B070C18204080
1650 DATA E0F0F0781000000040E060100000000040E0601000000000
1660 DATA 040A78CF73EFFCD2030507702F0C032F00010040234C6042
1670 DATA C0E02EF316FFEF1D8040C00EECE800E20000000204EA0604
1680 DATA 929F9F967221293D7F7F60680C1E1602121F6C640000081C
1690 DATA 19F9F9D98E882474F6F606267070D88810F0E6C600002070
```

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

バリバリのシューティング第2弾!!

Cyber Mission（サイバー ミッション）

伊藤　敬之

エントリー・コード　X1－③

内容

横3重スクロールのシューティング・ゲームです。

遊びかた

ジョイスティックで操作して，トリガBで弾を発射します。画面の右から敵が飛んでくるので，それをやっつけてください。その敵に当たるとダメージをうけて，ダメージが100％になるとゲーム・オバーです。

ある程度敵と戦っているとボスキャラが出現して，それをやっつけるとステージ・クリアです。ステージは1～5まであるので意外と楽しめると思います。

プログラムの入力方法

リストが三つにわかれています。**リスト1**，**リスト2**，**リスト3**の順に入力してRUNしてください。

改造について

はっきり言ってこのゲームは，ノーマルX1ユーザーでも以下の改造をすれば使えます。

①**リスト1**の1010行目のWIDTH 40,25をWIDTH 40にする。

②**リスト3**の110行目のKMODE 0を消す。

③**リスト3**の350，400，570行は爆発音

《第1表》変数表

A～C A$～C$	雑用
ST	ショット・ダウン
SC	スコア
HI	ハイスコア

◀《写真1》おお，どこかで見たようなタイトルだ……と思ったら同じ作者か。さっそくスタート！

◀《写真2》3重スクロールの横シューティングだ。自機の弾はフルオート4連射してくれるゾ

◀《写真3》ボスだ。ボ～ス～だぁ～っと弾がデカイから，よけるのがほとんど紙一重！

◀《写真4》やったぜ1発ノー・ダメージ・ボーナス！全5面，ノー・ダメージを君はできるかな？

《リスト1》Cyber Missionのマシン語データ・プログラム・リスト

```
1000 '      Cyber Mission Machine Language Data
1010 CLS:WIDTH 40,25:LOCATE 15,10:PRINT"Just wait!":CLEAR &HE000:LIMIT &HF400
1020 C=1070:A=&HE000:RESTORE 1070:FOR I=1TO 121:READ A$,B$:FOR J=0TO 31
1030 B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):E=E+B:POKE A+J,B:NEXT:E$=HEX$(E)
1040 IF E$<>B$ THEN 1050 ELSE A=A+32:E=0:C=C+10:NEXT:END
1050 PRINT"ERROR in";C:END
1060 '      Machine Language Data
1070 DATA 3E00325EF1CDFAE9CD7BEAED4B0EF00BED430EF078FE00C22AE079FE00CAF1E0,1264
1080 DATA FE01CA2DEDFE02CAB6EB3A0DF0FE01CA46E0FE02CA5BE0FE03CA7BE0FE04CA9B,1306
1090 DATA E0FE05CAC6E0CD2CE1CDA5E2CD18E4CD5FE43E043239F0CDBAE7C9CD2CE1CDA5,147A
1100 DATA E2CD18E4CD5FE43E023239F0CDBAE73E0632FBF0CD67E5CD67E5C9CD2CE1CDA5,136C
1110 DATA E2CD18E4CD5FE43E053239F0CDBAE73E01329AF0CD75E6CD75E6C9CD2CE1CDA5,1327
1120 DATA E2CD18E4CD5FE43E043239F0CDBAE73E02329AF0CD75E6CD75E63E0432FBF0CD,123E
1130 DATA 67E5CD67E5C9CD2CE1CDA5E2CD18E4CD5FE43E063239F0CDBAE73E04329AF0CD,130D
1140 DATA 75E6CD75E63E0332FBF0CD67E5CD67E5C93E05325EF1C93A0CF0ED4B0AF0ED79,1237
1150 DATA 3C03ED7916270315C206E13CED793C03ED79C9ED4B0AF03E20ED7903ED791627,D4F
1160 DATA 0315C220E1ED7903ED79C9C9ED4B00F03A06F0FE01CA5EE1FE02CA67E1FE03CA,1179
1170 DATA 6DE1FE04CA76E1FE06CA7CE1FE07CA82E1FE08CA8BE1FE09CA91E1C3E6E1CDAA,154E
1180 DATA E1CDD0E1C3E6E1CDD0E1C3E6E1CD9AE1CDD0E1C3E6E1CDAAE1C3E6E1CD9AE1C3,1A2E
1190 DATA E6E1CDAAE1CDBAE1C3E6E1CDBAE1C3E6E1CD9AE1CDBAE1C3E6E13A04F0FE24C8,1855
1200 DATA 033CED4300F03204F0C93A04F0FE02C80B3DED4300F03204F0C93A05F0FE00C8,E90
1210 DATA 3D16280B15C2C3E1ED4300F03205F0C93A05F0FE17C83C16280315C2D9E1ED43,E5B
1220 DATA 00F03205F0C9ED4B02F0ED430AF0CD13E1ED4B02F00B0BED430AF0CD13E1ED4B,1058
1230 DATA 00F0ED4302F0ED430AF03E80320CF0CDF7E0ED4B00F00B0BED430AF03A0EF0CB,1037
1240 DATA 47C229E23E90C32BE23E94320CF0CDF7E03A07F0FE01C03A11F0FE01CA53E23E,10BD
1250 DATA 013211F0ED4B00F0ED4312F03A04F03216F0C93A17F0FE01CA6FE23E013217F0,E90
1260 DATA ED4B00F0ED4318F03A04F0321CF0C93A1DF0FE01CA8BE23E01321DF0ED4B00F0,FB8
1270 DATA ED431EF03A04F03222F0C93A23F0FE01C83E013223F0ED4B00F0ED4324F03A04,EBB
1280 DATA F03228F0C9003A11F0FE00CA03E3ED4B12F03A16F0033CFE26CAF3E2033CFE26,FCB
1290 DATA CAF3E2033CFE26CAF3E2ED4312F03216F0ED4B14F0ED430AF0CD13E1ED4B12F0,126C
1300 DATA ED4314F0ED430AF03E84320CF0CDF7E0C303E33E003211F0ED4B14F0ED430AF0,1072
1310 DATA CD13E13A17F0FE00CA60E3ED4B18F03A1CF0033CFE26CA50E3033CFE26CA50E3,1053
1320 DATA 033CFE26CA50E3ED4318F0321CF0ED4B1AF0ED430AF0CD13E1ED4B18F0ED431A,108D
1330 DATA F0ED430AF03E84320CF0CDF7E0C360E33E003217F0ED4B1AF0ED430AF0CD13E1,1158
1340 DATA 3A1DF0FE00CABDE3ED4B1EF03A22F0033CFE26CAADE3033CFE26CAADE3033CFE,10F8
1350 DATA 26CAADE3ED431EF03222F0ED4B20F0ED430AF0CD13E1ED4B1EF0ED4320F0ED43,11EB
1360 DATA 0AF03E84320CF0CDF7E0C3BDE33E00321DF0ED4B20F0ED430AF0CD13E13A23F0,10EE
```

X1 turbo

です。消すか気に入った音にしてください。

最後に

ゲームを立ちあげ，一番最初にゲームをすると，星の色が青くなることがあります。これは，バグです。でも，キレイなのでなおしませんでした（本当はどうし

```
1370 DATA FE00C8ED4B24F03A28F0033CFE26CA06E4033CFE26CA06E4033CFE26CA06E4ED,F96
1380 DATA 4324F03228F0ED4B26F0ED430AF0CD13E1ED4B24F0ED4326F0ED430AF03E8432,108A
1390 DATA 0CF0CDF7E0C93E003223F0ED4B26F0ED430AF0CD13E1C9C90101401E181627ED,F59
1400 DATA 780BED79030315C21FE40B2A08F07ECB47CA4FE4CB4FCA4FE4CB57CA4FE4CB5F,FE3
1410 DATA C24FE4CB67CA4FE43E08ED79C353E43E00ED79232208F003031DC21DE4C90001,E5B
1420 DATA 01801E183A5EE43C325EE4CB47C81627ED780BED79030315C270E40B2A08F07E,CAC
1430 DATA CB47CA9BE4CB4FCA9BE4CB57CA9BE4CB5FC29BE43E08ED79C39FE43E00ED7923,134D
1440 DATA 2208F003031DC26EE40101C01E183A5EE4CB4FC8CB57C8CB5FC01627ED780BED,E15
1450 DATA 79030315C2BCE40B2A08F07ECB47CAE7E4CB4FCAE7E4CB57CAE7E4CB5FC2E7E4,1365
1460 DATA 3E08ED79C3EBE43E00ED79232208F003031DC2BAE4C9C92E320EDE310C6E3316,D74
1470 DATA B6310B163107CE32128E310A56320FB6310B9E3004C630058E310A2E320E0632,7E0
1480 DATA 0D263001CE321256320F8E310AEE30067E321001F7E4215EE53A10F03CFE14CA,B4C
1490 DATA 62E53210F00303033DC245E516030A77032315C24EE5ED4B5EE53A60E5C90000,C38
1500 DATA 00C93E01C342E521FCF03AFBF057D51E100129F07E0203231DC274E5E5ED4B2A,EBD
1510 DATA F00B3A5EE4CB47CAA8E53A30F0FE00CAA1E5FE02CAA8E516280315C299E5C3A8,11E0
1520 DATA E516280B15C2A3E53A2EF0FE00CAB7E53D322EF0C3D5E5CD33E5ED432AF0322F,10E3
1530 DATA F03E26322EF02A08F07E232208F0F6FCEEFC3230F0ED432AF03A29F0FE01C2FA,1107
1540 DATA E5ED4380E93E843282E9CD83E93AE0E9FE01C2FAE53E023229F0ED4B2CF0ED43,12C8
1550 DATA 0AF0CD13E1ED4B2AF0ED432CF03A29F0FE01CA2CE6FE02CA31E6FE03CA40E6FE,1257
1560 DATA 04CA49E63E013229F0C3B7E53EA8C34FE63C3229F0CDE8E9CDE8E93E88C34FE6,1245
1570 DATA 3C3229F03E8CC34FE63C3229F03E88320CF0ED430AF0CDF7E0E11E102B1DC25C,F07
1580 DATA E60129F01E100A7703231DC266E6D115C26EE5C9C9219BF03A9AF057D51E1001,E58
1590 DATA 29F07E0203231DC282E6E5ED4B2AF00B3A5EE4CB47CAB6E63A30F0FE00CAAFE6,10F3
1600 DATA FE02CAB6E616280315C2A7E6C3B6E616280B15C2B1E63A2EF0FE00CAC5E63D32,105B
1610 DATA 2EF0C3E5E6CD33E50B0BED432AF0322FF03E24322EF02A08F07E232208F0F6FC,FC3
1620 DATA EEFC3230F0ED432AF03A29F0FE01C20AE7ED4380E93E843282E9CD83E93AE0E9,12BF
1630 DATA FE01C20AE73E023229F0ED4B2CF0ED430AF0CD13E1ED4B2CF00303ED430AF0CD,FCD
1640 DATA 13E1ED4B2AF0ED432CF03A29F0FE01CA49E7FE02CA4EE7FE03CA66E7FE04CA6F,1230
1650 DATA E73E013229F0C3C5E63EA4C375E73C3229F0CDE8E9CDE8E9CDE8E9CDE8E9CDE8,1594
1660 DATA E93E88C375E73C3229F03E8CC375E73C3229F03E88320CF0ED430AF0CDF7E0ED,1174
1670 DATA 4B2AF00303ED430AF03A0EF0CB47CA96E73E98C398E73E9C320CF0CDF7E0E11E,10E9
1680 DATA 102B1DC2A1E70129F01E100A7703231DC2ABE7D115C27CE6C9C9213AF03A39F0,E4C
1690 DATA 57D51E100129F07E0203231DC2C7E7E5ED4B2AF00B3A5EE4CB47CAFBE73A30F0,F7D
1700 DATA FE00CAF4E7FE02CAFBE716280315C2ECE7C3FBE716280B15C2F6E73A2EF0FE00,1232
1710 DATA CA0AE83D322EF0C32AE8CD33E50B0BED432AF0322FF03E24322EF02A08F07E23,E29
1720 DATA 2208F0F6FCEEFC3230F0ED432AF03A29F0FE01C24FE8ED4380E93E843282E9CD,12A2
1730 DATA 83E93AE0E9FE01C24FE83E023229F0ED4B2CF0ED430AF0CD13E1ED4B2CF00303,108B
1740 DATA ED430AF0CD13E1ED4B2AF0ED432CF03A29F0FE01CA8EE8FE02CA93E8FE03CAA5,12D0
1750 DATA E8FE04CAAEE83E013229F0C30AE83EA0C3B4E83C3229F0CDE8E9CDE8E9CDE8E9,1427
1760 DATA 3E88C3B4E83C3229F03E8CC3B4E83C3229F03E88320CF0ED430AF0CDF7E0ED4B,1156
1770 DATA 2AF00303ED430AF03A0EF0CB47CAD5E83E98C3D7E83E9C320CF0CDF7E03A31F0,117A
1780 DATA FE00C211E93A08F0E607FE00C264E93E013231F0ED4B2AF00B0BED4332F0ED43,F62
1790 DATA 34F03A2EF0FE00CA54E93D3236F0C364E9ED4B32F03A36F00B3DFE00CA54E9FE,112B
1800 DATA FFCA54E90B3DFE00CA54E9ED4332F03236F0ED4B34F0ED430AF0CD13E1ED4B32,11AE
1810 DATA F0ED4334F0ED430AF03EB0320CF0CDF7E0C364E9ED4B32F0ED430AF0CD13E13E,12C1
1820 DATA 003231F0E11E102B1DC267E90129F01E100A7703231DC271E9D115C2C1E7C9C9,DC6
1830 DATA 000000ED4B80E93A82E95F1604ED78BBCADAE91C15C28DE9033A82E95F1604ED,EE3
1840 DATA 78BBCADAE91C15C29FE916270315C2ACE93A82E95F1604ED78BBCADAE91C15C2,10A5
1850 DATA B7E9033A82E95F1604ED78BBCADAE91C15C2C9E93E0032E0E9C93E0132E0E9C9,1118
1860 DATA 00C953434F52453AC5CDF3E93E03325EF1C1C93A5FF13C325FF13A5FF1FE0AC2,FD5
1870 DATA 4BEA3E00325FF13A60F13C3260F1FE0AC24BEA3E003260F13A61F13C3261F1FE,F49
1880 DATA 0AC24BEA3E003261F13A62F13C3262F1FE0AC24BEA3E003262F13A63F13C3263,E32
1890 DATA F1FE0AC24BEA3E003263F1160601013021E2E97EED79032315C253EA16052163,CAB
1900 DATA F17EC630ED79032B15C261EA3E30ED7903ED79C944414D4147453AED4B00F0ED,F0F
1910 DATA 4380E93EA03282E9CD83E93AE0E9FE01CA3BEBED4B00F0ED4380E93EA43282E9,1292
1920 DATA CD83E93AE0E9FE01CA3BEBED4B00F0ED4380E93EA83282E9CD83E93AE0E9FE01,13AA
1930 DATA CA3BEBED4B00F0ED4380E93EAC3282E9CD83E93AE0E9FE01CA3BEBED4B00F0ED,1378
1940 DATA 4380E93EB03282E9CD83E93AE0E9FE01CA3BEBED4B00F0ED4380E93EB43282E9,12B2
1950 DATA CD83E93AE0E9FE01CA3BEBED4B00F0ED4380E93EB83282E9CD83E93AE0E9FE01,13BA
1960 DATA CA3BEBED4B00F0ED4380E93EBC3282E9CD83E93AE0E9FE01C26BEB3A65F1FE01,132A
1970 DATA CA66EB3A64F13C3264F13A64F1FE0AC26BEB3E003264F13A65F13C3265F13A65,FD4
1980 DATA F1FE01C26BEB3E01325EF10111302174EA16077EED79230315C273EB3A65F1C6,E3B
1990 DATA 30ED79033A64F1C630ED793E3003ED793E2503ED79011F3021AEEB16067EED79,D31
2000 DATA 032315C29DEB3A0DF0C630ED79C953544147453AC9C93E05325EF13E2032E5EB,E45
2010 DATA 3E0132E3EB3E1732E4EB01DE33ED43DFEB16312166F13E00772315C2D8EBC9DE,F79
2020 DATA 33DE3300000000000000000000303434343433333334393A3232303030393A32,51D
2030 DATA 303030303035363030303030303738303030303030393A3430303030303032393A,646
2040 DATA 3434303030303232323233333333303030343434333333333333393A313030303030,648
2050 DATA 31393A3430303035363939A313430303738393A3132303030031393A3230333333,67F
2060 DATA 393A313030303030323232333333333333343333334333030303130303130303333,642
2070 DATA 31343431303030303535363131343030303738313132303333331323231303030,63A
2080 DATA 31303031303333333233333313333030303030343430303030343439393A34333333,647
2090 DATA 32393A313230303030353631303030303037383130333333334393A3134303030,659
2100 DATA 3232393A323030303030323230303030343434343030343439393A313134333232,655
2110 DATA 32393A313130303030353636393A30303030373839393A33343434393A3131303232,67F
2120 DATA 393A31313230303032323232300CD2CE1CDA5E22ADFEB017A00092280E93E8432,BB4
2130 DATA 82E9CD83E93AE0E9FE01CAE5EE3A5EE43C325EE421EDEB3A0DF03DCA65ED0140,1239
2140 DATA 0009C35AEDED4B0EF003ED430EF0ED4BDFEB3AE3EBFE01CA94ED3AE4EBFE10CA,12AF
2150 DATA AEED3C16280315C285EDED43DFEB32E4EBC3BBED3AE4EBFE00CAB6ED3D16280B,11C1
2160 DATA 15C29FEDED43DFEB32E4EBC3BBED3E0132E3EBC3BBED3E0032E3EBED43DFEBED,1498
2170 DATA 4BE1EB3E201E081608ED790315C2C9ED16200315C2D2ED1DC2C7EDED4BDFEBED,1000
2180 DATA 43E1EB1E0816087EC684ED79032315C2E7ED16200315C2F4ED1DC2E5ED3A0DF0,F2B
2190 DATA C6045F2166F101E6EB16077E02032315C20BEEE53AE6EBFE01CA58EE2A08F023,E4A
2200 DATA 2208F07ECB47CA2CEEC3CBEECB4FCA34EEC3CBEE3E0132E6EB2ADFEB01780009,1144
2210 DATA 22E7EB22E9EB2A08F0232208F07EE60332EBEB3E2032ECEBED4BE7EB3A5EE4CB,1170
2220 DATA 47CA85EE3AEBEBFE00CA74EEFE02CA7EEEC385EE16280B15C276EEC385EE1628,1222
2230 DATA 0315C280EE0BED43E7EB3AECEB3DFE01CA99EE32ECEBC3ACEE3E0032E6EBED4B,12D2
2240 DATA E9EBED430AF0CD13E1C3CBEEED4BE9EBED430AF0CD13E1ED4BE7EBED43E9EBED,162D
2250 DATA 430AF03EAC320CF0CDF7E0E116072B15C2CEEE160701E6EB0A77032315C2D8EE,EE8
2260 DATA 1DC206EEC9CDE8E9CDE8E9CDE8E93AE5EB3D32E5EBC24DEDED4B0EF00BED430E,143A
2270 DATA F03E02325EF1C9C900000000000000000000000000000000000000000000000000,443
2280 END
```

《リスト2》Cyber MissionのPCGデータ・プログラム・リスト

```
1000 '      Cyber Mission PCG Data
1010 WIDTH 40:CLS:LOCATE 15,10:PRINT"Just wait!"
1020 RESTORE 1060:FOR I=128TO 190:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1030 FOR I=32TO 127:A$="":FOR J=1TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1040 A$=A$+CHR$(A OR A/2):NEXT:DEF CHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT:CGEN 1:END
1050 '      PCG Data
1060 DATA 0000000028367BFF 0000000028227B7F 0000000028367B7F,
1070 DATA 000000001C7EBFFF 00000000884888FC 000000001C7E8BFD
1080 DATA E17F342800000000 6161000000000000 617F342800000000
1090 DATA D706000000000000 DF26000000000000 D706000000000000
1100 DATA 0000000000000000 00000000002D0016 00000000002D0016
1110 DATA 000000000038001C 0000000000F800FC 0000000000F800FC
1120 DATA 0000000000000000 002D000000000000 002D000000000000
1130 DATA 0038000000000000 00F8000000000000 00F8000000000000
1140 DATA 0000000000000000 000000000803270B 0000000000000003
1150 DATA 0000000000000000 0000000000C86020 0000000000000000
1160 DATA 0101000000000000 0F0D040E13000000 0301000000000000
1170 DATA 8000000000000000 B0F0D0A0C8000000 8080C00000000000
1180 DATA 0000000000000001 09452F1B7D1E2F3F 0000020101020617
1190 DATA 000000000000C0C0 0234E8BEFCFCFEE4 000000B030D0E0C0
1200 DATA 0300000000000000 5B333B3F4D0F0A10 1B02030B01000000
1210 DATA E0C0000000000000 EED8FAF26CBC2200 E8D830C060800000
1220 DATA 0000000000000000 0000000000010000 0000000000000000
```


★ソフト・ランキングですが，人気度だけでなく売り上げ別もやってほしいなって気分です。(山口県徳山市・神原　宣18才)……【編：ランキングは売り上げ別集計なんですけれど。影：何，ベーマガ２冊しかまだもってない？パン！甘い甘いィ！もっと読むべし！】

てこんなバグがでるのか自分でもよくわかっていない)。
でもって次回は，コミカル・アクション・ゲームを予定しています。お楽しみに……。

《リスト3》Cyber Missionのメイン・プログラム・リスト

```
100 '       Cyber Mission Main Program
110 '       ProgrammedBy Takayuki Itoh
120 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,40:CLS 4:CLICK OFF:PALET:KMODE 0:CGEN 1:HI=50000!
130 '       Title
140 CLS 4:LOCATE 1,0:PRINT USING"HI-SCORE:#######        SCORE:#######";HI;SC
150 CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE 8,3:PRINT#0,"CyberMission":COLOR 2:CSIZE 0
160 LOCATE 7,20:PRINT"Programmed by Takayuki Itoh"
170 LOCATE 11,21:PRINT"MAX soft since 1985":COLOR 7
180 LOCATE 10,8:PRINT"Hit trigger to start"
190 LOCATE 5,10:PRINT" ｡":LOCATE 5,11:PRINT"｢｣:Enemy fighter 1 ... 300pts."
200 LOCATE 5,13:PRINT"､･":LOCATE 5,14:PRINT"ｦｧ:Enemy fighter 2 ... 500pts."
210 LOCATE 5,16:PRINT"ｨｩ":LOCATE 5,17:PRINT"ｪｫ:Shooting star   ... 200pts."
220 A=STRIG(1):IF A=0 THEN 220 ELSE ST=0
230 '       Main Screen
240 POKE &HF00D,1:POKE &HF15F,0,0,0,0,0:PALET 7,0
250 FOR I=1TO 30:PSET(INT(RND*320),INT(RND*200),7):NEXT:GOTO 540
260 '       Enemy Set
270 A=&HF039:FOR J=1TO 3:POKE A,6:A=A+1:FOR I=1TO 6:B=INT(RND*17)+3
280 C=INT(RND*3):A$=HEX$(&H3000+&H28*B-2):B$=RIGHT$(A$,2):C$=LEFT$(A$,2)
290 POKE A,1,VAL("&H"+B$),VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$),VAL("&H"+C$),&H26,B,C
300 A=A+8:POKE A,1,0,0,0,0,0,0,0:A=A+8:NEXT:NEXT:POKE &HF164,0,0
310 POKE &HF000,&HBB,&H31,&HBB,&H31,3,11:POKE &HF00E,9,5,0:POKE &HF15E,0
320 POKE &HF008,0,153:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:PALET 7,7
330 PALET 1,7:PALET 2,7:PALET 3,7:PALET 4,7:PALET 5,7:PALET 6,7:PALET 7,7
340 '       Main Routine
350 A=STICK(1):POKE &HF006,A:A=STRIG(1):A=A+2:POKE &HF007,A
360 CALL &HE000:A=PEEK(&HF15E):ON A GOTO 580,400,370,350,560:GOTO 350
370 '       Sound
380 SOUND 7,7:SOUND 6,1:SOUND 4,255,15:SOUND 10,16:SOUND 11,40,40:SOUND 13,1
390 ST=ST+1:GOTO 350
400 '       Stage Clear
410 A=PEEK(&HEBE4):A$="訣":B$="誌":CSIZE 3:FOR I=1TO 20:B=INT(RND*5)
420 C=INT(RND*6):LOCATE 30+B,A+C:PRINT#0,A$:LOCATE 30+B,A+C+2:PRINT#0,B$
430 SOUND 7,7:SOUND 6,31:SOUND 4,255,15:SOUND 10,16:SOUND 11,40,40:SOUND 13,1
440 NEXT:PAUSE 20:CSIZE 0:COLOR 5:LOCATE 14,10:PRINT"Stage Clear!":COLOR 6
450 PAUSE 10:A=PEEK(&HF00D):LOCATE 12,12:PRINT"Bonus";10000*A;"pst."
460 PAUSE 10:FOR I=1TO 100*A:BEEP 1:BEEP 0:CALL &HE9E8:NEXT:PAUSE 10
470 A=PEEK(&HF164):LOCATE 9,14:PRINT"Damage Bonus";(10-A)*1000;"pts."
480 PAUSE 10:FOR I=1TO (10-A)*10:BEEP 1:BEEP 0:CALL &HE9E8:NEXT:PAUSE 10
490 IF A<>0 THEN 520 ELSE A=PEEK(&HF00D):LOCATE 7,16
500 PRINT"No Damage Bonus";20000*A;"pts.":PAUSE 10:FOR I=1TO 200*A
510 BEEP 1:BEEP 0:CALL &HE9E8:NEXT:PAUSE 10
520 COLOR 7:PAUSE 20:A=PEEK(&HF00D):A=A+1:POKE &HF00D,A:IF A=6 THEN 670
530 '       Stage Print
540 A=PEEK(&HF00D):CLS:LOCATE 16,10:PRINT"Stage ";A:PAUSE 10:GOTO 260
550 '       Warning!
560 FOR I=1TO 200:COLOR INT(RND*7+1):LOCATE 12,10:PRINT"W A R N I N G !"
570 NEXT:COLOR 7:PAUSE 10:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:GOTO 340
580 '       Game Over
590 A=PEEK(&HF004):B=PEEK(&HF005):A$="訣":B$="誌":LOCATE A,B:PRINT A$
600 LOCATE A,B+1:PRINT B$
610 SOUND 7,7:SOUND 6,20:SOUND 4,255,15:SOUND 10,16:SOUND 11,40,40:SOUND 13,1
620 COLOR 2:LOCATE 12,10:PRINT"G A M E O V E R":COLOR 7
630 SC=PEEK(&HF15F)*100+PEEK(&HF160)*1000+PEEK(&HF161)*10000
640 SC=SC+PEEK(&HF162)*100000!+PEEK(&HF163)*1000000!:PAUSE 30
650 IF SC>HI THEN HI=SC
660 GOTO 140
670 '       Ending
680 LINE(0,1)-(39,24)," ",BF:PAUSE 10:COLOR 6:ST=ST-160
690 LOCATE 11,8:PRINT"Mission Complited!":COLOR 5
700 LOCATE 11,10:PRINT"Final Stage Clear!":LOCATE 13,12:PRINT"Shot Down";ST
710 PAUSE 10:LOCATE 14,14:PRINT"Bonus";ST*200
720 PAUSE 10:FOR I=1TO ST*2:BEEP 1:BEEP 0:CALL &HE9E8:NEXT:PAUSE 20
730 CLS:GOTO 620
740 END
```

```
1230 DATA 0000000000000207 0010084C0C1E1E7F 000000000000E0F
1240 DATA 0000000000000000 4D00000000000000 0000000000000000
1250 DATA 0700000000000000 FF3E9E0C2C081000 1F0E040000000000
1260 DATA 0000000000000000 0000000000000200 0000000000000000
1270 DATA 0000000000000003 000000000018FE7F 0000000000000007
1280 DATA 0000000000000000 6F00040000000000 0000000000000000
1290 DATA 0300000000000000 FF3EFE1800000000 0F06000000000000
1300 DATA 00000000000040E0 00081032307878FE 00000000000070F0
1310 DATA 0000000000000000 0000000000800000 0000000000000000
1320 DATA E000000000000000 FF7C793034100800 F870200000000000
1330 DATA 0000000000000000 B200000000000000 0000000000000000
1340 DATA 00000000000000C0 000000000187FFE 00000000000000E0
1350 DATA 0000000000000000 0000000000004000 0000000000000000
1360 DATA C000000000000000 FF7C7F1800000000 F060000000000000
1370 DATA 0000000000000000 F600200000000000 0000000000000000
1380 DATA 000000000A1A7FFE 00000000001840C0 00000000001858E0
1390 DATA 0000000A162A5CFE 0000000000840000 0000000000040000
1400 DATA F678050500000000 8800000000000000 C800000000000000
1410 DATA C37E960A00000000 0000002000000000 0000000000000000
1420 DATA 00000000000185DE0 00000000001863DE 000000000184CC0
1430 DATA 0000000A14000001 0000000A16AE1CBD 0000000000040000
1440 DATA C000000000000000 BE78000300000000 C800000100000000
1450 DATA 0200000000000000 DB6B05F200080000 0000004000000000
1460 DATA 00030F1F3F7FFFFF 00010A1D3E7EFEFF 00030F1F3F7FFFFF
1470 DATA 0080E0F8FCFCFEFE 0000800000000000 0080E0F8FCFCFCFC
1480 DATA FF7F7F3F1F070000 FF7F0E0000000000 FF7F7F3F1A050000
1490 DATA FFFFFFFEFCF8E000 0000000000000000 EAD4A850A0000000
1500 DATA 000001070C181030 00030F1F3F3F7E7C 000001070C181030
1510 DATA 0000800000000000 00E0F8FCE2820101 0000800000000000
1520 DATA 2000000000000000 7C783838100C0300 2000000000000000
1530 DATA 0000000000000000 010102020418E000 0000000000000000
1540 DATA 000000000000047F 000000000000047F 000000000000047F
1550 DATA 00000000000080A0 000000004098BE 00000000000080B8
1560 DATA 7F04000000000000 0000000000000000 7F04000000000000
1570 DATA A080000000000000 3F98000400000000 B080000000000000
1580 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
1590 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
1600 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFF00FF0000
1610 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFF00FF00000000 FFFFFFFF00FF0000
1620 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFF00FF00000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
1630 DATA FC330F1F393F7D72 0000010708001030 FC30010708001030
1640 DATA 1FEFF73BCBF59D0D 0000800000000000 1F0F870303010101
1650 DATA 7D7C2A2C130D33FC 2000000000000000 20000000000030FC
1660 DATA 6515856B0BD7EF1F 0000000000000000 0101010303070F1F
1670 DATA FFFFFFFF7FBFCFF0 0F3F6A8000000000 FFFFFFAF1782C0F0
1680 DATA FFFFFFFFFEFDF30F F07CAE0100000000 FFFFFFFBD0A1030F
1690 END
```

★残念ながら，僕は受験のためベーマガ・ライターズともお別れです。でも，高校に合格したら，来年の4月号からまたOFに顔をだします。最後に一言。「みんなFIGHT！」。(茨城県鹿島郡・**藤谷朋紀14才**)……【影：私はさておき，BMライターズにね……，ふーん。】

エントリー・コード X6-①

X68000用

動きだしたら止まらないのだ

Spell of Vision III

スペル オブ ビジョン

菅野 憲昭

内容

全7ステージのゲームです。画面中央の自分を黄色の壁ではね返らせて，GOALにつくのが目的です。

遊びかた

自分は，ジョイスティックの左右で動かします。

上下は面のはじめに上か下へ自分が動いているので，黄色の壁に当たればはね返ります。

プログラムについて

プログラムが2行になっているところがあるので，見づらいと思います。

それと面作成のところも打ち込みづらいと思いますが，許してください。

改造のアドバイス

簡単だと思った人は550行以下の面WRITEを改造してください。むずかしいと思った人は，100行の「L＝3」という数字を増やしてください。

最後に

書き忘れましたが，黄色と赤色の壁以外は関係ないので気にしないでください。

《第1表》変数表

r	ステージ数
x, y	自分の座標
d	自分の上下の速さ
w	自分の左右の速さ
po	ポイント関数用
dead	ゲーム中の自分の状態
x1, y1	スクロール画面の左上座標
x2, y2	星のスクロール
x3, y3, ddd	雑用

それとステージをクリアしたら，自分の残りが一つ増えます。あと黄色の壁の中に入ってしまうことがありますが許してください。

CHECKER FLAG

編：最近のゲームは1面からやたらとむずかしいのが多いので，最初の面くらいは簡単にしておくれ〜いうのが私のチェック後の第一声です。

影：はいはい！私もひとこと。ゴホン。え〜……。

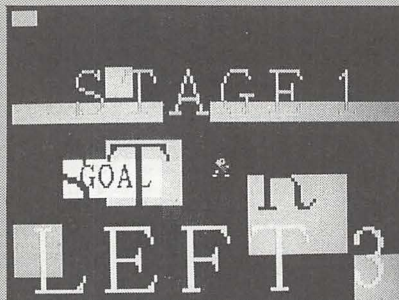
Dr.D：しかしX68Kの投稿レベルもガンガンあがってきたのう。C言語に近いBASICであるがゆえ他機種からバージョン・アップしてきた諸君達にとっては勝手がかなりちがうために，とまどいも多いとは思うがみんながんばっているね。

編：ではつぎにいきましょう(影：※)。

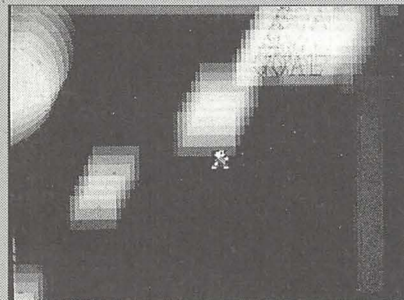
SPELL OF VISION III

PROGRAM BY NORIAKI

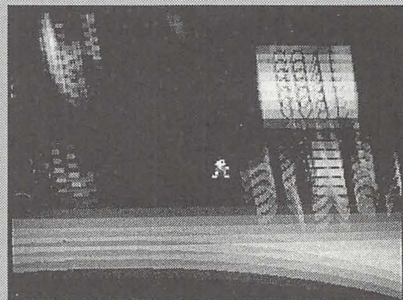
◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックの左右だけの簡単操作だ。いざスタート！



◀《写真2》赤い壁にぶつかるとアウト。黄色の壁に体当たりでゴールをめざせ！



◀《写真3》ベンベンベンとはねかえって，ゴールにふれればOK！一気にいこうぜ



◀《写真4》おお，この面に書いてあるこの文字はぁ!?打ち込んでからのお楽しみ！

★今度，友だちとOFの掲載回数を競うことになりました。よろしく。【影：フッ。変：キラリ。Dr.D：ピカリ，ツルリ。】(奈良市・田尻益成14才)……【影：編君が変になっているということは，まさかここは変臭部では！そーかこの間の57枚攻撃をうけたから……。】

```
 10 /*** S P E L L   O F   V I S I O N  III *******
 20 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):console ,,0:vpage(0)
 30 int r,x,y,l,d,w,s,po,dead,ddd,x2,y2,x3,y3
 40 dim str spl(10,15)[255]:str acfr[255]:dim char c(255)
 50 spt():music():ddd=0
 60 for i=0 to 200:x=rnd()*511:y=rnd()*511:home(3,x,y)
 70 apage(3):pset(x,y,rnd()*14+1):next:sp_move(0,128,128,0)
 80 /*********** タイトル *************************
 90 repeat:apage(0):wipe():symbol(2,40,"S P E L L   O F   V I S I O N  III",1,4,
1,13,0):x=511:y=511:vpage(9)
 100 symbol(55,224,"PROGRAM BY NORIAKI SUGANO",1,1,1,10,0)
 110 repeat:star():s=strig(1):until s=1:r=1:l=3
 120 /*********************************************
 130 repeat:men():iti():m_play(4):apage(0):wipe():vpage(13)
 140 st():symbol(10,110,"S T A R T",2,3,2,2,0):symbol(5,180,"L E F T "+str$(l
),2,3,2,11,0)
 150 time():wipe():apage(2):dead=0:x2=511:y2=511
 160 if m_stat(4)<>0 then m_stop(4)
 170 /*******  M A I N  ***************************
 180 repeat:s=stick(1):y=y+d:w=w+(((s=4)-(s=6))and(w<16))
 190 x=x+w:if x>511 then x=x-511 else if x<0 then x=x+511
 200 iti():po=point(x+8,y+8)
 210 switch po:case 2:dead=2:break
 220 case 5:dead=1:break
 230 case 11:dead=2:break
 240 case 13:m_play(3):hane():break
 250 endswitch
 260 star():bgm()
 270 if r=8 then dead=2:l=-1:cc()
 280 until dead<>0:apage(0):m_stop(1,2)
 290 if dead=2 then st():m_play(5):symbol(10,110,"C L E A R",2,3,2,7,0):r=r+1:
l=l+1:time()
 300 if dead=1 then l=l-1:if l<>0 then vpage(9):m_play(6):symbol(42,80,"D E A
D",2,3,2,5,0):sp_disp(0):time()
 310 until l=0
 320 vpage(9):symbol(25,100,"G A M E   O V E R",1,2,2,5,0):sp_disp(0):time():u
ntil ddd=11
 330 /******    S U B  **************************
 340 func iti():x1=x-128-(x<128)*511:y1=y-128-(y<128)*511
 350 home(2,x1,y1):endfunc
 360 func time():repeat:star():s=strig(1):until s=1:endfunc
 370 func star():x2=x2-1:y2=y2-1:if x2<0 then x2=511:y2=511
 380 home(3,x2,y2):endfunc
 390 func st():symbol(36,50,"S T A G E "+str$(r),2,3,1,7,0):endfunc
 400 func hane():x3=x-w:y3=y-d
 410 if w=0 then d=-d
 420 if w>0 or w<0 then po=point(x3+8,y+8):if po=13 then d=-d else w=-w
 430 endfunc
 440 func bgm():if m_stat(1)=0 then m_play(1,2)
 450 endfunc
 460 /******* 面   R E A D  ***************************
 470 func men():apage(2):vpage(9):fill(0,0,511,511,0)
 480 box(16,16,496,496,5):paint(0,0,5):w=0
 490 switch r
 500  case 1:men1():x=16:y=16:d=8:break
 510  case 2:men2():x=16:y=16:d=8:break
 520  case 3:men3():x=16:y=16:d=8:break
 530  case 4:men4():x=16:y=480:d=-8:break
 540  case 5:men5():x=16:y=16:d=8:break
 550  case 6:men6():x=16:y=480:d=-8:break
 560  case 7:men7():x=16:y=16:d=8:break
 570  case 8:men8():x=16:y=16:d=8:break
 580 endswitch:sp_disp(1):endfunc
 590 /******* 面   W R I T E  ***************************
 600 func men1():for i=0 to 7
 610 x=40+i*70:fill(x,x-10,x+(65-i*8),x+(57-i*7),13)
 620 y=420-i*70:fill(x,y,x+i*8,y+i*9,13):next
 630 circle(250,60,60,13):paint(250,60,13)
 640 fill(16,480,496,496,13):x=432:y=16:cl():endfunc
 650 func men2()
 660 circle(255,380,250,13,197,344,100):paint(20,480,13)
 670 for i=1 to 3:j=((i mod 3)=0)*8+13:x=i*40:y=i*150
 680 line(x,y,x+300,y-90,j):line(x+10,y+20,x+310,y-70,j)
 690 line(x,y,x+10,y+20,j):line(x+300,y-90,x+310,y-70,j)
 700 paint(x+2,y,j):next:x=300:y=450:cl():endfunc
 710 func men3():for i=0 to 7
 720 x=40+i*60:for j=0 to 2:circle(x,110+j*140,i*3,13-j*4)
 730 paint(x,110+j*140,13-j*4):fill(16,480,496,496,13)
 740 fill(30+i*20,26+i*60,240+i*20,45+i*60,13+10*(i mod 2=1))
 750 next:next:x=432:y=432:cl():endfunc
 760 func men4():circle(255,132,250,13,16,164,100)
 770 paint(20,60,13):symbol(50,260,"影さん",6,7,2,5,0)
 780 symbol(250,230,"編さん",4,5,2,13,3):for j=0 to 4:symbol(340,450+j,"つぐ美
さん",1,2,2,13,0):next
 790 x=355:y=390:cl():endfunc
 800 func men5():for i=0 to 2:x=120-i*100:y=200+i*250
 810 fill(x,y,x+200,y+30,13):fill(x+280,y-350,x+480,y-320,13)
 820 for j=0 to 1:circle(x+100+j*170,y+125-j*80,40,5)
 830 paint(x+100+j*170,y+125-j*80,5):next:next
 840 fill(220,380,260,500,5):x=330:y=460:cl():endfunc
 850 func men6():for i=1 to 6:x=i*80:fill(x,100,x+30,400,13)
 860 for j=0 to 1:y=j*440+30:circle(x+15,y,20,13)
 870 paint(x+15,y,13):next:next:x=420:y=460:cl():endfunc
 880 func men7():for i=0 to 9:j=((i mod 3)=0)*8+13
 890 x=480-i*45:y=i*70+30:fill(x,270,x-25,300,5)
 900 fill(x,y,x-200,y+20,j):x=i*45+20:y=200+i*20
 910 circle(x,y,30,13,-280,-10,300):paint(x+3,y+3,13):next
 920 symbol(255,400,"D r . D",2,3,2,5,0):x=400:y=460:cl():endfunc
 930 func men8()
 940 symbol(40,200,"A L L   S T A G E   C L E A R",2,3,1,11,0):endfunc
 950 func cc():apage(2):for i=0 to 256:for j=0 to 10:next
 960 star():home(2,i,150):next:wipe()
 970 locate 2,5:print"A L L   S T A G E   C L E A R"
 980 locate 8,10:print"T H A N K  Y O U "
 990 time():cls:endfunc
 1000 func cl():fill(x,y,x+63,y+31,11):symbol(x+10,y+2,"G O A L",1,2,0,2,0):end
func
 1010 /*------  M U S I C    --------------
 1020 func music():str a$[99]:m_init():m_tempo(100)
 1030 for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):next
 1040 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 1050 m_trk(1,"l16v15@14y48,00o4ccg&cg&cgf&cf&cg2cfc2.c16ad4.d8c16ad4.d8 c4g16a1
6cg4 gaddcdagf>bbb4ab<c6.c4gcgcb-4a4d4c2")
 1060 a$="cc.ca.ecr.aaecccecr.egbceaccc.":m_trk(2,"v9l8@49o3"+a$+a$):m_trk(3,"l6
4v15@58o5bga")
 1070 m_trk(4,"l16v13o4@06<gaadg>cegg<ceeeb+8."):m_trk(5,"@18v14l16o4d5ddde7"):m
_trk(6,"@01l64o4v15deagg+gf+g"):endfunc
 1080 /********* スプライト R E A D *********************
 1090 func spt()
 1100 sp_init():charcter_pattern()
 1110 for j=0 to 15:acfr=spl(0,j)
 1120 for k=0 to 15:c(j*16+k)=val("&h"+mid$(acfr,k+1,1))
 1130 next:sp_def(0,c):next
 1140 endfunc
 1150 func charcter_pattern()
 1160  spl={
 1170 "0002111111120000","0021111DDD200000","00211DDD2D200000",
 1180 "00211DDD2D220000","0021DDDDDDD20000","00022DDDDD200000",
 1190 "000222DD22222000","00244598989DD200","024455898989D200",
 1200 "2444555898982000","2444455589820000","0244DD5558920000",
 1210 "0024DD1145522000","0255555555555200","0255555225555200",
 1220 "00BBB22002BBB200"}:endfunc
```

★ ★

★ダーリン，ベーマガ買ってきて２人で読みましょ。散歩道，月が登るまでぇ――！（北海道札幌市・ヴェナルスィーン13才）……【影：月が昇ったと思ったら朝日だった。今日もこれから会社へ行き仕事がある。これじゃ体がもちましぇん。編：徹マンやめなさい。】

X68000用

めーん，どーう，こてー，と叫びながらやるといいネ

剣(けん)　道(どう)

林　純一

物語

ついに君たちは，世界剣道選手権大会に出場することになった。しかし，敵は強豪ぞろいだ。果たして優勝できるだろうか？

遊びかた

うまく間合いをとり勝ちぬいていき，敵の大将を倒すと優勝となります。

操作方法

ジョイスティック専用です。右左で動き，Aボタンで竹刀(しない)をふります。そのときに，下を押しておくと遠くまで踏み込みます。

Bボタンを押すと防御になり，どんなに竹刀を受けても平気です。

このゲームは2人用もあります。

プログラム

初期設定には，1分ほどかかります。それはキャラクターの表示を，Home関数を使うという特殊な方法で行なっているからです。これはなかなか便利です。

大きなキャラクターを表示するときは，スプライトより速くなるのでプログラムを作るときに使ってみてください。

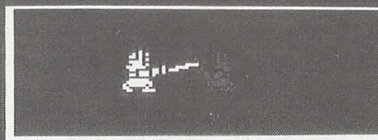
★　　★

CHECKER FLAG

影：りゃりゃりゃっ！　らーメーン！らいすっ。ふむ。今朝も剣の調子がいいのう。ブンブン。
編：ではその調子でこのプログラムを斬ってみてください。なんちゃって。
影：むう。くだらんだじゃれを言う奴はこうだ。ビシーン！い，痛てて？
Dr.D：自分で自分を切ってどうするんじゃ。さてどれどれ，ほう。なかなか短くまとまっておるようじゃが，少し単調すぎるキライがあるね。当たり判定は座標でおこなっておるようだ。それとHome関数の使いかたに注目してみよう。
影：すきありDr.！　ビシ！
Dr.D：なんの。キーン！　ざくっ。
影：あ　れ　れ？

世界剣道選手権大会
TRIGGER 1 - ONE PLAY
TRIGGER 2 - TWO PLAY

◀《写真1》剣道だ。編：影さん今月の対戦ですね。影：ちなみに1人用はムズかったゾ



◀《写真2》影：どりゃあー、つきつきつきぃー！なっ、なぜあたらん！編：Bでよければるんですよ

世界剣道選手権大会
判定取り直し

◀《写真3》バシッ!!影：ぬう！やりおるな、おぬし。編：会心の一撃だったのに、まさか取り直しとは

世界剣道選手権大会
優勝チームは赤

◀《写真4》編：接戦の末、大将戦での面1本勝ち！影：ちい、ふみこみがアマかったのか……

★次回予告〜天空に飛ばされた早瀬だったが…え!?ここは月マのMRじゃないの!?こりゃ失礼！(笑)。(愛知県瀬戸市・早瀬21才)……
【影：あら，ここはちゃんと月マのMRじゃ……あらやだ，ここOFじゃない。やーねえ，もう。(まねっこKAGE子)】

```
  10 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):sp_init():m_init():color 7
  20 int dx,st,bo,wn,vs,i,j,k,l,a,b
  30 dim x(1),an(1),mn(1),p(1)
  40 dim char pa(256),p1(256),p2(3)
  50 dim str a1,p3(1)[256],dat1(6)[256],ma[256],mb[256]
  60 dim ch(7,1)={0,4, 1,4, 0,3, 2,4, 2,5, 2,6  }
  70 dim po(7,1)={6,4, 6,4, 5,6, 7,5, 8,4, 10,1 }
  80 dim str se(4)={"先鋒","次鋒","中堅","副将","大将"}
  90 dim str me(2)={" 白一本"," 赤一本","取り直し"}
 100 dat1={ "008002A000B0028000F002E001F802300CC00DD00D80027007F806D801200EF0",
 110 "008002A000B0028000F002E001F802300CC00DD00D80027007F805E80A140738",
 120 "008002A000B0028000F002E001F818301B800BB0000003F007F805F4020C0F18",
 130 "0000010001000100010001000180008000800080008000800040018000000000",
 140 "0800080004000400020002000100010000800080006000400080000000000000",
 150 "0000000000001000080004000200010000800050002000400000000000000000",
 160 "00000000000000000000000078000F1001D00010000000000000000000000000" }
 170 ma="o4l8g.d16d2g4a2.r8g16a16b-2&b-b-aga2f2g.d16d2g4a2.r8g16a16b-4.a16g16a4
f4g1"
 180 mb="b-b-.b-b-16<c2d-d-.d-d-16c2>b-b-.b-b-16g2l2:|"
 190 vpage(0):/*- Ｐreparetion -------------------------------
 200 print "This program was made by Hayashi"
 210 print "初期設定に１分ほどかかります、　終わりしだいＢＥＥＰ音を鳴らしてお
知らせします。"
 220 for i=1 to 8:m_alloc(i,5000):m_assign(i,i):next:m_tempo(140)
 230 m_trk(1,"|:255v10@55"+ma+ma+mb)
 240 m_trk(2,"@55v1p1r8y49,80|:255"+ma+ma+mb):m_trk(3,"@55v1p2r8.y50,68|:255"+m
a+ma+mb)
 250 for l=0 to 6:for j=0 to 63:for i=0 to 3
 260 a1=bin$(val("&h"+mid$(dat1(l),j+1,1))):a1=right$("000"+a1,4)
 270 p1(j*4+i)=val(mid$(a1,i+1,1))*15:next:next
 280 sp_def(l,p1):sp_pat(l+1,p1):next
 290 palet(1,16724):palet(2,1):fill(0,0,256,256,1)
 300 for i=0 to 15:fill(i*16,0,i*16+15,64,4)
 310 line(i*16,0,i*16,64,2):k=rand() mod 8+190
 320 dx=rand() mod 15+1:circle(i*16+8,k,6,2):paint(i*16+8,k,2)
 330 if rand() mod 3=0 then st=(rand() mod 2)*11+2:fill(i*16+st,k,i*16+st+1,k+4
,13)
 340 fill(i*16+1,k+6,i*16+14,205,dx):next
 350 fill(0,74,255,180,0):for i=0 to 4:j=i*24
 360 fill(134+j,218,154+j,253,15):fill(100-j,218,120-j,253,15)
 370 for j=0 to 1:k=i*24
 380 symbol(136+k+j,220,left$(se(i),2),1,1,1,2,0)
 390 symbol(136+k+j,236,right$(se(i),2),1,1,1,2,0)
 400 symbol(102-k+j,220,left$(se(i),2),1,1,1,2,0)
 410 symbol(102-k+j,236,right$(se(i),2),1,1,1,2,0):next:next
 420 symbol(22,20,"世界剣道選手権大会",1,1,2,15,0)
 430 apage(3):fill(0,74,255,180,1):fill(10,74,245,180,15)
 440 fill(15,76,240,175,1):apage(1)
 450 for i=0 to 2:ty(0,i,i*2):ty(1,i,i*2+1):next
 460 apage(0):cls:beep:beep:beep:repeat:p(0)=0:p(1)=0
 470 home(2,456,0):home(1,56,0):vpage(15):locate 56,9
 480 print "TRIGGER 1 - ONE PLAY"+space$(12)+"TRIGGER 2 - TWO PLAY"
 490 for i=0 to 1000:next:repeat:vs=strig(1):until vs<>0:cls
 500 m_play():repeat:/*- Ｍain -------------------------------
 510 pe(5):a=0:wn=0:x(0)=-56:mn(0)=9:an(0)=0:x(1)=56:mn(1)=9:an(1)=0
 520 repeat:for a=0 to 1:b=1+(a=1)*2
 530 st=stick(a+1):bo=strig(a+1)
 540 if vs=1 and a=1 then {
 550 if abs(x(0)-x(1))>80 then st=4 else if rand() mod 3=0 then st=6 else st=4
 560 bo=1:if abs(x(0)-x(1))>64 or (rand() mod 11+p(1))<3 then bo=0 else st=2*ra
nd() mod 2
 570 if abs(x(0)-x(1))<64 and an(0)>2 and (rand() mod 11+p(1))>5 then bo=2
 580 }
 590 if st=4 or st=6 then an(a)=(an(a)+1) mod 2:dx=(st=4)*5-(st=6)*5
 600 if bo=1 then if an(a)=4-(st=2) then an(a)=0 else an(a)=an(a)-(an(a)<(4-(st
=2))):dx=6*b
 610 if bo=2 then an(a)=2:dx=0
 620 if an(a)<>mn(a) then { x(a)=x(a)+dx
 630 if abs(x(a))>104 or abs(x(0)-x(1))<16 then x(a)=x(a)-dx
 640 home(a+1,((an(a) mod 2)*255+512-x(a)) mod 511,(an(a) ¥ 2)*127)
 650 mn(a)=an(a) }
 660 wn=wn+(an(a)>3 and abs(x(0)-x(1))<14+an(a)*6)*(a+1)*(an((a+1) mod 2)<>2)
 670 next:until wn<>0
 680 pe(1):p(0)=p(0)-(wn=2):p(1)=p(1)-(wn=1)
 690 locate 14,5:print "判定":locate 12,6:print me(wn-1)
 700 for i=0 to 5000:next:repeat:until strig(1)+strig(2)<>0
 710 cls:until p(0)=5 or p(1)=5:m_stop()
 720 locate 9,5:print "優勝チームは";
 730 if wn=1 then print "白" else print "赤"
 740 for i=0 to 9000:next:repeat:until strig(1)+strig(2)<>0
 750 cls:until 1=0
 760 func ty(x,y,t):int i,j,k,a,b:/*- Ｓub ------------------
 770 x=x*255+144:y=y*127+64+45
 780 for k=0 to 1:sp_pat(ch(t,k),pa)
 790 a=po(t,0)*2*k:b=po(t,1)*2*k
 800 for i=0 to 15:for j=0 to 15
 810 if pa(i*16+j)<>0 then { apage(2)
 820 fill(x+j*2-32-a,y+i*2-b,x+j*2+1-32-a,y+i*2+1-b,5)
 830 apage(1):fill(x-j*2+a,y+i*2-b,x-j*2+1+a,y+i*2+1-b,15)}
 840 next:next:next:endfunc
 850 func pe(a):int x,i,j
 860 for i=0 to 1:j=1+(i=0)*2
 870 x=119+j*17+p(i)*24*j-2
 880 fill(x,210,x+20,215,a):next:endfunc
```

★おーい。誰か――、いないかい。（東京都武蔵村山市・諸江健一18才）……【影：ガチャッ，はい電波新聞社です。ただ今ベーマガ編集部は出張校正で，奥村印刷のほうにでかけております。つぐ美：なぜ影さんは残っているの？編：よけいな仕事を増やさないため。】



エントリー・コード X6−③

X68000用

たまにはノンビリ釣りでもしましょ

釣(つ)れ for X68000

株式会社 マイケル商事

▶はじめに◀

物理の勉強中に思いついたのがこのゲームで，かなりシンプルですが本当の釣りよりおもしろい部分もあります。自信作です。

▶遊びもとい釣りかた◀

マウスの左ボタンを押すと，ウキをなげいれます。少し待つと魚がやってきます。魚がウキを軽く引きます(本当のあたりではない)。この引きの大きさで，だいたいの魚の大きさの見当をつけます。

何回か軽く引いたあとに本当のあたりがきます（このときは水面がゆれない)。

魚は引くと引きの最下点で少し止まります（釣るのがやさしい魚ほど長くとまる)。最下点になったら，すばやくマウスの左ボタンを押してください。ちゃんと最下点で押すと魚がかかります。かかったあと，魚と格闘をし，うまくいけば引きあげます（そのときはウキが遅くあがる)。

格闘はコンピュータが自動的にやります。そのようにして時間までにたくさんポイントをあげてください。

▶プログラムについて◀

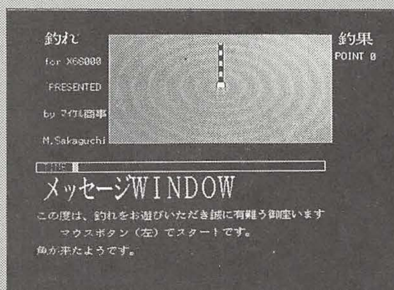
画面を4枚作っているために16色しか使えず，波も物理的にはかなり変ですがゲームですので遊びやすさを優先しました。ウキのグラフィック・データは絶対値を使って半分にしました。

《第1表》主な変数

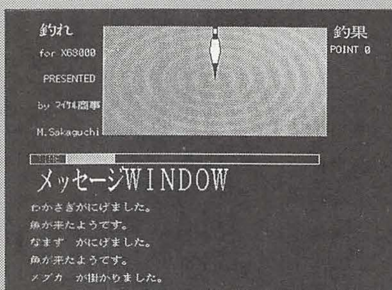
fk( )	……それぞれの魚のくる確率
fn( )	……それぞれの魚の名前
fd( )	……それぞれのタイミングの難位度
fc( )	……それぞれの引きの強さ
fp( )	……それぞれのPOINT
tt, ti	…時間
S	………波の振動
j	………魚の状態

《第2表》魚のデータ

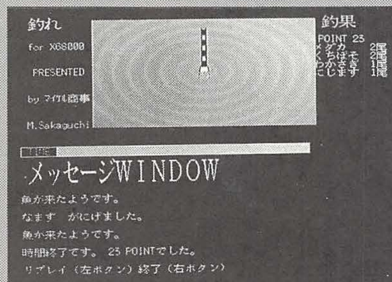
	確率	力	むずかしさ	ポイント
めだか	15	5	12	1
くちぼそ	27	5	11	2
なまず	37	5	10	3
わかさぎ	45	4	11	4
たなご	51	4	9	5
金魚	55	4	9	6
はや	62	5	9	6
ふな	68	6	9	5
おいかわ	74	6	9	5
こい	79	10	8	7
バス	83	10	8	6
へらぶな	86	4	7	10
うなぎ	89	8	7	11
にじます	92	7	6	13
サケ	94	10	5	15
いわな	96	5	5	18
やまめ	98	5	4	19
いとう	99	12	3	30



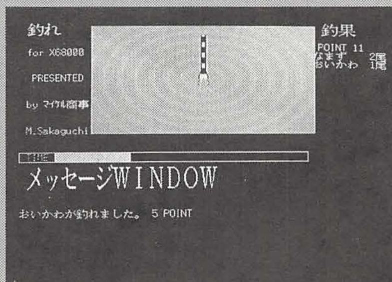
◀《写真1》時間内にどれだけ大物を釣りあげるかを競うってわけだ。おっきたきた



◀《写真2》とりゃ、おりゃ、うーむ一匹も釣れん。ム、きたぞ大物ォ！メダカ……しおしお



◀《写真3》つぐ美：とにかくひたすら待って、沈んだ瞬間をねらえばいいわけね。影：ウー23ポイント



◀《写真4》つぐ美：編さんどお？編：うーん、おいかわが釣れましたよ。影：バスは早いぞ

★プログラムを作ったことがないのに突然文化祭で，なにかプログラムを作ってくれとたのまれた。ひどかった。(富山県黒部市・川岸武士17才)……【Dr.D：こんどそのプログラムをベーマガのほうへ投稿してみたらどうじゃ。影：もしかしたらボツになるかも。】

```
10 /*釣れ FOR X68000 PRESENTED BY ﾏｲｹﾙ商事:M.Sakaguchi
20 mouse(0):mouse(4):music():dim int y(11),c(11): /*初期設定
30 int ti,tt,x,uc,po,m1,m2,mx,my,xx,k,g,j,v,hi:float s,ss,r
40 dim int ux(17)={0,3,3,6,7,5,4,2,0}:dim int f(19)
50 dim int uy(17)={0,2,70,80,100,110,120,130,150}
60 dim str mo(6)={"釣れ","for X68000"," PRESENTED",
70 "by ﾏｲｹﾙ商事","M.Sakaguchi","TIME","MESSAGE"}
80 dim str fn(19)={"メダカ  ","くちぼそ","なまず  ",
90 "わかさぎ","たなご  ","金魚    ","ハヤ    ","ふな    ",
100 "おいかわ","こい    ","バス    ","へらぶな","うなぎ  ",
110 "にじます","さけ    ","いわな  ","  やまめ","いとう  "}
120 dim fk(19)={15,27,37,45,51,55,62,68,74,79,83,86,89,92,
130 94,96,98,99}
140 dim fd(19)={12,11,10,11,9,9,9,9,9,8,8,7,7,6,5,5,4,3}
150 dim fc(19)={5,5,5,4,4,4,5,6,6,10,10,4,8,7,10,5,5,12}
160 dim fp(19)={1,2,3,4,5,6,6,5,5,7,6,10,11,13,15,18,19,30}
170 screen 1,1,1,1:console 0,31,0:vpage(0):/*グラフック画面
180 palet(1,1):palet(14,65473):bule():apage(3):contrast(0)
190 fill(100,15,410,215,13):for g=0 to 1:apage(3-g*2)
200 window(100,15+g*100,410,115+g*100)
210 for q=0 to 7:for i=0 to 10:for v=0 to 1
220 circle(255,115,q*22+i*2+v,i+2,,,200)
230 next:next:next:next
240 for i=0 to 10:y(i)=(5*sin(2*3.14#*i/10#))
250 c(i)=rgb(5+y(i),5+y(i),31)+1:next
260 apage(2):window(0,0,511,511):                /*うき描く
270 for i=0 to 8:ux(9+i)=ux(8-i)*-1:uy(9+i)=uy(8-i):next
280 for i=0 to 16
290 line(255+ux(i),uy(i),255+ux(i+1),uy(i+1),1):next
300 for i=0 to 7:line(252,i*10+5,258,i*10+5,1)
310 paint(255,i*10+4,14-uc*13):uc=(uc=0)*-1:next
320 paint(255,99,15):line(251,120,259,120,1):paint(255,125,1)
330 apage(0):fill(0,0,511,511,1):fill(100,15,410,215,0)
340 for i=0 to 5
350 symbol(10,i*48+10,mo(i),1,1,1-(i=0),15+(i=5),0)
360 next:box(0,249,400,266,15):line(50,249,50,266,15)
370 symbol(420,10,"釣果",1,1,2,14,0)
380 symbol(10,272,"メッセージWINDOW",1,2,2,15,0)
390 vpage(15):contrast(15):while 1:po=0      /*メインスタート
400 tt=0:ti=0:j=0:g=0:v=0:for i=0 to 19:f(i)=0:next:/*初期化
410 fill(51,250,399,265,1):x=200:uki():chou():cls:/*スタート
420 print"この度は、釣れをお遊びいただき誠に有難う御座います"
430 print:print"      マウスボタン(左)でスタートです。"
440 enter()
450 while ti<350:while s>0:x=s*sin(ss*-1):ss=ss+0.5#:s=s-0.2#
460 uki():hado():if s<0.1# then ss=0:s=0
470 break:endwhile:tt=tt+1
480 while rnd()<0.008# and j=0 and s=0:m_play(2)
490 print:print"魚が来たようです。":r=int(rnd()*99+1):k=0
500 j=1:while r>fk(k):k=k+1:endwhile:break:endwhile
510 while j=1 and s=0 and rnd()<0.029#:s=fc(k)/2
520 break:endwhile:msstat(mx,my,m1,m2)
530 while j=1 and s=0 and rnd()>0.989#+fp(k)/10000#
540 j=2:v=fc(k):hado():endwhile
550 while v>0:x=x-2:v=v-1:if v=0 then g=fd(k)
560 uki():break:endwhile
570 while g>0:g=g-1:uki():if g=0 then j=3:ss=1.6#:s=fc(k)*2
580 break:endwhile
590 if m1=-1 and g=0 and j>0 then hiki():hi=0:nige():enter()
600 if m1=-1 and g>0 then kakuto():enter()
610 if j=3 and s=0 then nige()
620 if tt=15 then ti=ti+1:tt=0:timer()
630 endwhile:print:print"時間終了です。";po;"POINTでした。"
640 print:print"リプレイ(左ボタン)終了(右ボタン)"
650 m1=0:while m1+m2=0:msstat(mx,my,m1,m2):endwhile:print
660 if m2=-1 then print"今宵はここまでにいたします 。":end
670 endwhile
680 /*定義関数
690 func hado():                                        /*波動
700 y(0)=c(0):c(0)=c(10) :palet(2  ,c(0)):for i=1 to 10
710 y(i)=c(i):c(i)=y(i-1):palet(2+i,c(i)):next:endfunc
720 func bule():for bu=2 to 13:palet(bu,63):next:endfunc
730 func timer():line(50+ti,250,50+ti,265,14):endfunc
740 func chou():int l:console 0,20,0:cls           /*釣果表示
750 locate 52,3:print "POINT";po
760 for ch=0 to 19:while f(ch)<>0:locate 51,4+l
770 print fn(ch);:print using "###尾";f(ch):l=l+1:break
780 endwhile:next:console 21,10,0:endfunc
790 func enter():m1=0                           /*うき投げ込み
800 while m1=0:msstat(mx,my,m1,m2):r=rnd():endwhile:s=5
810 for xx=0 to 100:x=200-xx*2:uki():next:m_play(1):endfunc
820 func hiki():m_play(1):for xx=0 to 11/(2-hi)       /*竿引く
830 x=x+15*(2-hi):uki():hado():next:bule():endfunc
840 func uki():if 481+x>511 then x=x-511:         /*うきの表示
850 home(2,0,481+x):endfunc
860 func nige():print:print fn(k);"がにげました。":  /*魚逃げ
870 k=0:j=0:s=0:v=0:g=0:endfunc
880 func kakuto():print:print fn(k);"が掛かりました。":/*格闘
890 for ka=0 to fp(k)/2+1:for xx=0 to 5
900 x=x+rnd()*3-2:uki():hado():next
910 while rnd()>0.95#:hi=0:hiki():nige():break:endwhile
920 if j=0 then break
930  next:while j>0
940 hi=1:hiki():g=0:v=0:j=0:f(k)=f(k)+1:po=po+fp(k):chou()
950 cls:print:print fn(k);"が釣れました。";fp(k);"POINT"
960 k=0:s=0:endwhile:endfunc
970 func music():for i=1 to 2:m_alloc(i,1000):            /*音
980 m_assign(i,i):next:m_trk(1,"q8v15o5@66l64c")
990 m_trk(2,"v15@30o4l32abc"):endfunc
```



★10月号でスクープ！松下からクロック28MHz CPU搭載の高速MSX発売の記事がなかった。ぼけていたのかもしれないけれど、何度さがしてもみつけることができなかった。(愛知県安城市・早川善久18才)……【編：本誌ばかりさがしてもアマイ！別冊付録33ページに！】



PB-100＋増設RAM用

勝ち抜き柔道だ！

バイタル柔道

エントリー・コード PB-①

鈴木　準一

ストーリー

ひょんなことから，あなたは強豪相手に柔道で６人抜きするはめになってしまった。

遊びかた

柔道ゲームです。[S][9]でスタート。タイトル，ハイスコア，対戦相手が表示され，「hazime！」と 表示され試合開始です。クローバーが自分，スペードが敵，左右の線は場外線です。[5][6]で自分と組み合った敵の移動をします。ただし，敵も動こうとするのでうまく移動するとは限りません。

左右に移動させていると敵の体勢がくずれる（スペードがダイヤに変わる）ので，そのときすかさず[Z]キーを押して技をかけます。すばやく押すことができれば技が掛かります（使用技一覧表参照)。

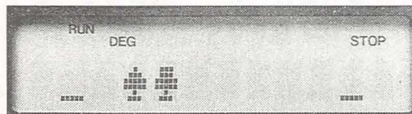
また，移動ばかりしていると自分の体勢をくずされて（クローバーがダイヤに変わる)，敵に技を掛けられるので，ときどき[2]キーを押して防御をしなければいけません。防御をすればくずれた体勢は元にもどり，しばらく体勢はくずれません（第１図)。

技ありを取った場合抑えこみに入ります。[2]と[Z]を交互に連打してください。うまくいけば抑えこみで１本勝ちになります（敵に抑えこまれた場合も同様にして逃れてください)。

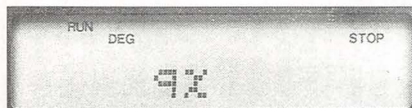
ちなみに連打するたびにモードがDEG↔GRAと交互に点滅します。

１本を取るか技ありを二つ取れば（合わせ技）勝ちです。取られれば負けです。また，この試合は時間制限があります。試合中（抑えこみのとき以外)，時間が経過するたびにモードがDEG↔RAD→GRAと変化していきます。時間切れになれば技ありを取っていようが取られていようが引きわけになります。

引きわけまたは負けるとゲーム・オーバー，勝ったらつぎへ進めます。６人抜けばゲームエンドです。



▲《写真１》体制がくずれるとグラフィックがダイヤに変わる



▲《写真２》やった！技がきまった。背負い投げだぜ！カッコイイ



▲《写真３》技ありがきまったあとはかならず押え込みにはいる。これがきまれば合わせ技で１本だ！

《第１表》使用技一覧表

選手	引いた(引かれた)とき	押した(押された)とき
自分	背負い投げ	大外刈り
SUGATA	背負い投げ	送り足払い
TODA	巴投げ	大外刈り
INOKUMA	体落とし	小内刈り
KOGA	背負い投げ	小内刈り
YAMASTA	内股	大外刈り
KANOH	体落とし	送り足払い

アドバイス

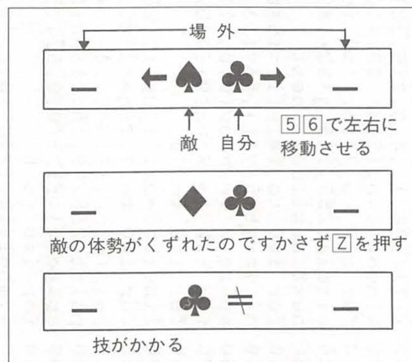
体勢がくずれないようにこまめに防御をすること。やたらと技を仕掛けないこと。へたに技を仕掛けたら体勢がくずれて返し技をくらいます。また，相当素早く仕掛けないと技は掛かりません。壁はやはり古賀選手あたりでしょうか。ハイスコアは589点です。

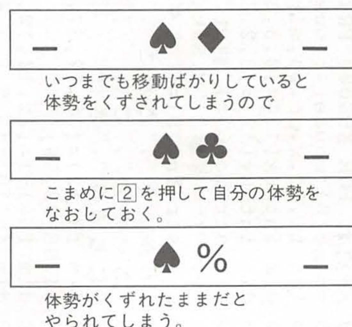
最後に

アニメーションは少々無理があってすみません。とっつきにくそうですが慣れればおもしろいです。「バイタル空手」も作ったのでよければつぎの機会にでもだそうと思います。都立武蔵高柔道部のみんな元気？

《第２表》プログラムのしくみ

P０	対戦相手を決める
P１	メイン
P２	自分の技
P３	敵の技
P４	抑えこみ
P５	判定
P６	ループ
P７	ゲーム・オーバー
P８	ループ
P９	タイトル





《第１図》ゲームのすすめかた

★俺のPC-286USは，よく突然動作中に停止するが２，３発しばいてやると，黙って再び動きだす。(群馬県前橋市・芝田直樹16才)……
【影：編集部の98が１台とんじゃってさ，打ち込んでた原稿みーんなパァ。いや困った困った。編：シャレになってなーい！】

```
P0
 1 IF M=6; PRINT "**GREAT!**":S=S+1000:U=0: GOTO #7
 2 GOSUB M+3: GOTO 9
 3 $="Sugata":A=1:B=5: RETURN
 4 $="Toda":A=3:B=7: RETURN
 5 $="Inokuma":A=2:B=6: RETURN
 6 $="Koga":A=1:B=6: RETURN
 7 $="Yamasta":A=4:B=7: RETURN
 8 $="Kanoh":A=2:B=5
 9 PRINT :M=M+1:L=8-M
10 PRINT $;M-1;"dan":T=0:G=0:U=0:V=0
11 X=5:O=0:K=0: PRINT "  hazime!";: GOSUB #6: GOTO #1

P1
 1 I$= KEY
 2 IF I$="2";K=0:L=8-M
 3 O=0: IF K=0;W$="♣♣"
 4 IF RAN#*(5+M)>4 THEN 8
 5 IF I$="6";X=X+1: IF RAN#*2<1;W$="♦♣":O=2
 6 IF I$="5";X=X-1: IF RAN#*2<1;W$="♦♣":O=1
 7 GOTO 12
 8 IF RAN#*2<1 THEN 11
 9 X=X-1: IF L<1;W$="♣♦":K=1
10 GOTO 12
11 X=X+1: IF L<1;W$="♣♦":K=2
12 PRINT : PRINT CSR1;"_"; CSR10;"_"; CSRX;W$;
13 IF O≠0; FOR I=0 TO 30-M*5: NEXT I
14 IF KEY="Z";K=1+ INT( RAN#*2:W$="♣♦": IF O≠0;K=0: GOTO #2
15 L=L-1: IF L<0;L=0
16 IF K=0 THEN 18
17 PRINT CSRX;W$;: IF RAN#*(M+2)>2; GOTO #3
18 IF X<2 THEN 22
19 IF X>8 THEN 22
20 T=T+1: IF T<60; MODE T/20+4: GOTO 1
21 PRINT : PRINT "  hikiwake";: GOTO #7
22 PRINT : RRINT "  mate!";: GOSUB #6:X=5: GOTO 1

P2
 1 IF O=2 THEN 3
 2 $=" $  ♣≠  ♣_": GOTO 4
 3 $=" ♣μ  /π   ♣_"
 4 FOR J=0 TO 2: PRINT CSRX-1; MID(J*4+1,4);: GOSUB #8: NEXT J
 5 H= RAN#*(M/3+.8: GOTO #5

P3
 1 GOSUB A(K-1)+1: GOTO 9
 2 $=" ┐x  /  _♣ ": RETURN
 3 $=" πx w♣  _♣": RETURN
 4 $=" ♦♣  ≤  __": RETURN
 5 $=" ♣;  μ  _♣": RETURN
 6 $="  ♣*  ♣%  ♣_": RETURN
 7 $="  ♣X  ♣/  ♣_": RETURN
 8 $="  %   ≠♣  _♣": RETURN
 9 FOR J=0 TO 2: PRINT CSRX-1; MID(J*4+1,4);: GOSUB #8: NEXT J
10 G= RAN#*2: GOTO #5

P4
 1 L=0: GOSUB #6: PRINT "  Osaekomi";: GOSUB #6
 2 PRINT "_"; CSR11;"_"; CSRX;"≤_"; CSR11;
 3 IF D>C*M+6;D=1: RETURN
 4 IF KEY≠"Z";L=L+1: GOTO 4
 5 MODE 6: IF KEY≠"Z";L=L+1: GOTO 5
 6 IF L≥60;D=0: RETURN
 7 D=D+1: MODE 4: GOTO 3

P5
 1 $="  waza ari": Z$="  1pon!"
 2 GOSUB #6: IF G>0 THEN 8
 3 IF H>1; PRINT $;:U=U+1:S=S+20: GOTO 5
 4 PRINT Z$;:U=2:S=S+50
 5 IF U≥2 THEN 13
 6 C=8: GOSUB #4: IF D=1;S=S+(30-L:U=2: GOTO 13
 7 GOTO 12
 8 IF G>1; PRINT $;:V=V+1: GOTO 10
 9 PRINT Z$;:V=2
10 G=0: IF V≥2 THEN 14
11 C=5: GOSUB #4: IF D=0;V=2: GOTO 14
12 GOSUB #6: PRINT "  Toketa";:T=T+ INT(L/6:L=8-M: GOSUB #6: GOTO #1
13 GOSUB #6: PRINT "  kachi!";: GOSUB #6:S=S+2*(60-T: GOTO #0
14 GOSUB #6: PRINT "  make‥";: GOTO #7

P6
 1 FOR I=0 TO 100: NEXT I: PRINT : RETURN

P7
 1 GOSUB #6: PRINT "Score";S: IF S>Y;Y=S: PRINT "Hi!"
 2 GOTO #9

P8
 1 FOR I=0 TO 1: NEXT I: RETURN

P9
 1 S=0:M=0: PRINT "♦vital JUDO♦","Hi";Y: GOTO #0
```

PB-100

★⊞⇐この顔を見たら110番。(長野県伊那市・山岸秀紀15才)……【つぐ美：つぐ美より緊急連絡。サングラスにマスクの男が電波新聞社のPC98を壊して逃走中。犯人はズルがしこく，跳躍力を持っているとのこと。十分注意してください。編：グレイトだぜ！】



PC-E500用
オセロのようなパズル
とってもDIFFICULT（ディフィカルト）

エントリー・コード E5-①

有我 裕明

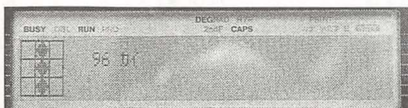
内 容

白黒反転させていくパズルゲームです。その名のとおり，とてもむずかしいです。

遊びかた

[1]～[9]までのキーで指定して(第１図)，一定のルールに従がって反転させていきます。

最終的に，まわりが黒で，中が白という形になるとクリアです(第２図)。でも，黒がなくなってしまうとゲーム・オーバーです。



▲《写真１》まずはパネルの法則を理解しながらこの形までもっていければ……

ルールの説明

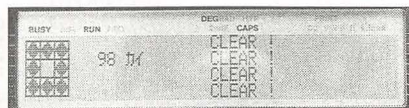
1．黒点のあるマス目が，ボタンになっていると思ってほしい。適当にマス目を選んでボタンを押すと，まわりのマス目も影響を受けてパターンがかわる。何もないマス目を押しても，何の変化も起こらない。

2．変化の規則は，

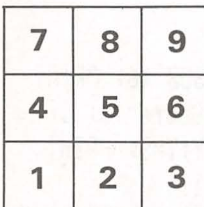
①中央のマス目を押した場合，たて，よこ五つのマス目が反転する(第３図)。

②四隅のマス目を押した場合，押した隅と中央を含む，四つのマス目が反転する（第４図)。

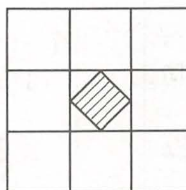
③辺のマス目を押した場合，押したマス目を含む，１列三つのマス目が反転する（第５図)。

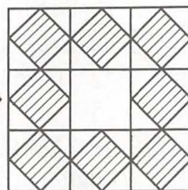


▲《写真２》[2]，[8]，[5]と押してクリアだ！ううっ，98回もかかってしまった

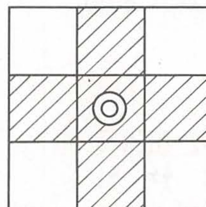


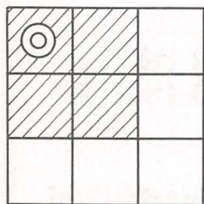
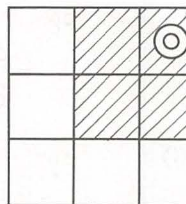
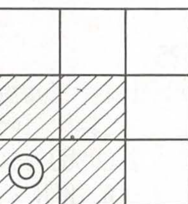
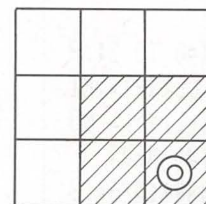
《第１図》キー操作

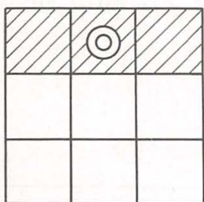
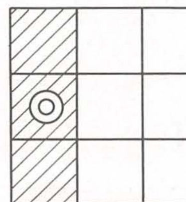
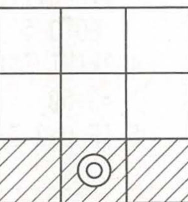
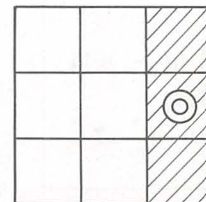

スタート


クリア

《第２図》スタート時とクリア時のパターン


《第３図》変化の規則①





《第４図》変化の規則②





《第５図》変化の規則③

とってもDIFFICULTのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :DIM A$(1),S(9)
20:A$(0)="0000000000000000"
30:A$(1)="183C7EFFFF7E3C18"
40:FOR I=1 TO 9
50:S(I)=0
60:NEXT I
70:R=-1:CLS
80:RESTORE 560
90:FOR I=0 TO 44
100:READ A,B,C,D
110:LINE (A,B)-(C,D)
120:NEXT I
130:LOCATE 0,3:PRINT "-HIT ANY KEY-":Z$=INPUT $(1)
140:CLS :FOR I=0 TO 3
150:LINE (2,2+I*9)-(29,2+I*9)
160:LINE (2+I*9,2)-(2+I*9,29)
170:NEXT I
180:Z=5:GOSUB 450
190:R=R+1:LOCATE 7,1:PRINT USING "### カイ";R
200:Z=VAL INPUT $(1)
210:IF Z=1 AND S(1)=1 THEN 310
220:IF Z=2 AND S(2)=1 THEN 320
230:IF Z=3 AND S(3)=1 THEN 330
240:IF Z=4 AND S(4)=1 THEN 340
250:IF Z=5 AND S(5)=1 THEN 350
260:IF Z=6 AND S(6)=1 THEN 360
270:IF Z=7 AND S(7)=1 THEN 370
280:IF Z=8 AND S(8)=1 THEN 380
290:IF Z=9 AND S(9)=1 THEN 390
300:GOTO 200
310:GOSUB 450:Z=2:GOSUB 450:Z=4:GOSUB 450:Z=5:GOSUB 450:GOTO 400
320:GOSUB 450:Z=1:GOSUB 450:Z=3:GOSUB 450:GOTO 400
330:GOSUB 450:Z=2:GOSUB 450:Z=5:GOSUB 450:Z=6:GOSUB 450:GOTO 400
340:GOSUB 450:Z=1:GOSUB 450:Z=7:GOSUB 450:GOTO 400
350:GOSUB 450:Z=2:GOSUB 450:Z=4:GOSUB 450:Z=6:GOSUB 450:Z=8:GOSUB 450:GOTO 400
360:GOSUB 450:Z=3:GOSUB 450:Z=9:GOSUB 450:GOTO 400
370:GOSUB 450:Z=4:GOSUB 450:Z=5:GOSUB 450:Z=8:GOSUB 450:GOTO 400
380:GOSUB 450:Z=7:GOSUB 450:Z=9:GOSUB 450:GOTO 400
390:GOSUB 450:Z=5:GOSUB 450:Z=6:GOSUB 450:Z=8:GOSUB 450:GOTO 400
400:O=0:FOR I=1 TO 9
410:O=O+S(I)
420:NEXT I
430:IF O=0 FOR I=0 TO 3:LOCATE 20,I:PRINT "GAME OVER":NEXT I:FOR I=0 TO 999:NEXT I:GOTO 70
440:IF O=8 AND S(5)=0 FOR I=0 TO 3:LOCATE 20,I:PRINT "CLEAR !" :NEXT I:FOR I=0 TO 999:NEXT I:END ELSE 190
450:S(Z)=1-S(Z):RESTORE 460+Z*10:READ X,Y:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(S(Z))
460:RETURN
470:DATA 3,28
480:DATA 12,28
490:DATA 21,28
500:DATA 3,19
510:DATA 12,19
520:DATA 21,19
530:DATA 3,10
540:DATA 12,10
550:DATA 21,10
560:DATA 36,1,38,7,43,4,34,9,34,9,36,12,36,12,44,12
570:DATA 46,8,52,8,52,8,54,10,54,10,49,11
580:DATA 55,2,65,2,65,2,61,6,61,6,62,11
590:DATA 69,3,74,3,69,6,74,6,71,1,71,9,71,9,72,12,72,12,75,12
600:DATA 86,1,81,30,81,30,100,15,100,15,86,1
610:DATA 103,2,110,4,106,3,102,29,99,29,105,29
620:DATA 113,2,123,2,113,2,107,29,111,14,119,15
630:DATA 128,2,140,4,128,2,121,29,125,14,136,15
640:DATA 143,3,149,4,145,3,140,30,136,29,144,31
650:DATA 170,13,167,8,167,8,161,6,161,6,149,14,149,14,155,26,155,26,163,30,163,30,169,27
660:DATA 178,4,173,25,173,25,177,29,177,29,183,30,183,30,188,27,188,27,193,5
670:DATA 197,3,195,29,195,29,212,26
680:DATA 215,4,232,6,224,5,221,29
690:'PROGRAM･･････････HIROAKI ARIGA
700:'SPESIAL THANKS･･･MINORU MATINO
710:'                ･･･SHIHO MIZUNO
720:'                   SEPTEMBER,20TH,1990
```


★影さん，うちのバーさんの家の近くの店には，チャンポンチャーハンがある(うまい)。(佐賀県鳥栖市・ZYZ15才)……【影：私の家の近くのカレー屋には「玉子カレー」なるものがある。これが生玉子で，白身がズルズルいってうまいんだ，これが。うーん。】



PC-E500用

バリバリのシューティング・ゲームだ！

Varunas

(バルナス)

エントリー・コード E5-②

山本 拓矢

お話し

ここは，宇宙圏防衛システム内 第二防衛基地。今日もまた，出動命令がくだされた。

今回のお仕事は……と，防衛システムのマザーコンピュータが，ウィルスにより暴走。その結果，大量の兵器がこの周辺にやってきているらしい。幸い，まだ，攻撃能力はもっていないが，標的は，確かにこの基地らしい。

この状況から抜けだすために，“バルナス”を操って，対抗しなければならないとのことだった。あなたは，こうして今日も出動していくのだった。

使用方法

…と，少々変なストーリーからはじまりましたが，内容は，バリバリのシューティング・ゲームです。だいぶ長いプログラムだけど，打ち込む価値は，十分あると思います。ぜひ入力して遊んでみてください。

入力方法は，BASICのリストをそのままリストどうりに打ち込んでください。オールマシン語なので，一度テープにSAVEしてください。ファイルEは，つくらないでください。以上が完了したら，RUN！「BASICボタンヲ オシテクダサイ。」とでたら，メニュー画面になるので，BASICを押してください。メモリにマシン語を書き込みはじめます。

もしミスがある場合，“ERROR IN～”とでて止まりますので，その行をよく見直してください。“TOTAL ERROR”とでた場合は，行が抜けていないかよく確かめてください。きちんと入力されていれば，約1分20秒で書き込みが終了し，タイトル画面になります。

遊びかた

おなじみの8246キーで上下左右，スペース・キーでミサイル発射です。ミサイルは，画面内に1発しかでませんが，敵のそばで撃つと連射しているようになります。有効に利用してください。このゲームには，弾が当たったときに壊れる敵と壊れない敵がいます。注意してください。

■■のキャラクタは，すべて壊せないのですぐにわかると思います。このゲームは，シールド制になっていて，シールドが0のときに敵に当たると，GAME OVERになります。このゲームをデザインした川崎君に言わせると，“1万点をこえるやつはそういない”そうです。

プログラム

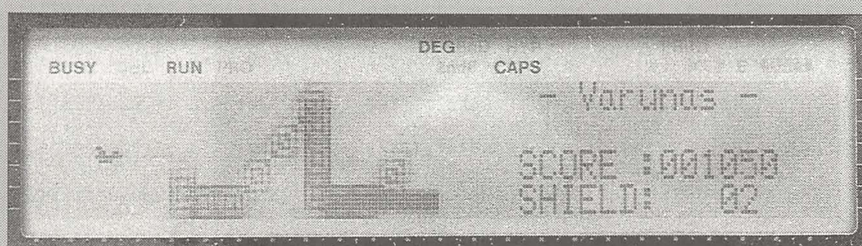
10～120行までは書き込みルーチン，1000行からマシン語のデータです。メモリマップを載せようと思ったけど，思い出せません。ごめんなさい。プログラムは，&HE000～&HE937までで，&HE000～&HF700ぐらいまでの領域をつかってます。&HE6A5～が移動パターン（8機分），&HE7A5～が出現用マップ，&HE8A5～がキャラクターのデータだと思います。ちなみに，一度プログラムを書きこんでしまえば，CALL&HE000で起動します。

●参考文献

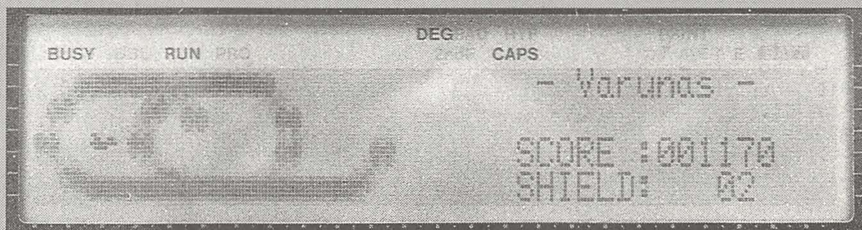
・PC-E500／1480U活用研究

・ポケコンジャーナル

★ ★



◀《写真1》敵は編隊でせめてくるゾ。だがミサイルはフルオートなので大丈夫！



▶《写真2》それぞれトリッキーな動きでせめてくる。この編隊は巻かれたほうがいいゾ

★影さんはパソコンにさわるだけでこわしてしまうそうですけど，つぐ美さんはそのこわれたパソコンにふれるだけでなおしてしまうんですよね。（鳥取県米子市・船川 真17才）……【影：私には他にも特技がある!!さわったハガキをボツにする。どうだ！】

```
10:ARUN :CLS :RESTORE :L=1000:Z=174700
20:IF PEEK &BFE06<>0 OR PEEK &BFE07<>&1C OR PEEK &BFE08<>0 THEN PRINT "[BASIC]ﾎﾞﾀﾝｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":BEEP 0:POKE &BFE03,&1A,&FD,&B,0,&1C,0:CALL &FFFD8
30:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ｡"
40:FOR A=&BE000 TO &BE937 STEP 8
50:READ D$:S=0:FOR B=0TO7
60:D=VAL ("&"+MID$ (D$,B*2+1,2)):POKE A+B,D
70:S=S+D:Z=Z-D
80:NEXT B:READ D$
90:IF VAL ("&"+D$)<>S THEN PRINT "ERROR IN";L:END
100:L=L+10:NEXT A
110:IF Z<>0 THEN PRINT "TOTAL ERROR":END
120:BEEP 1,150,10:CALL &BE000:END
1000:DATA 30CDD4000030CDD6,3A4
1010:DATA 0000309880E60809,23F
1020:DATA 4805E8FF0F095105,2A2
1030:DATA E8FF0F2F08B80CE5,3D6
1040:DATA E40B75A808200009,23D
1050:DATA 40A908200009389 0,1E2
1060:DATA 24A80A20007C011B,18E
1070:DATA 0AC70203C7020374,216
1080:DATA 6C0060C01B2430CD,2C8
1090:DATA F004003065FF0815,2A5
1100:DATA DEE33065F2401912,3B3
1110:DATA 095105E8FF0F30CC,351
1120:DATA D41930CCD5000D0B,2D6
1130:DATA 000009420CB8E40B,1FE
1140:DATA 05E8FF0F30CCD418,3E3
1150:DATA 30CCD5020D0D0000,1ED
1160:DATA 05E8FF0F30CCD418,3E3
1170:DATA 30CCD5030D0C0000,1ED
1180:DATA 05E8FF0F30E836EC,435
1190:DATA 30CCEC000CA5E80B,38C
1200:DATA 0DB7ED0BCC001209,2A3
1210:DATA 08E32410A1180907,1E8
1220:DATA CB19180808120F9F,1CC
1230:DATA CCED0734F71034F7,426
1240:DATA 1849ED011F0B0910,192
1250:DATA EB25107C001B187D,24C
1260:DATA 001B2CCC6428CC65,2D0
1270:DATA 88CC6B00CC6800CC,3BF
1280:DATA 6600CC6700CC6900,2CE
1290:DATA CC6E04CD6F00000C,286
1300:DATA DFE90B0D00000009,1E9
1310:DATA 040828B5247C001B,1A4
1320:DATA 06088845407C011B,1B3
1330:DATA 10CDF04000806565,357
1340:DATA F21018027C0065F2,2EF
1350:DATA 40CCF02018026C00,2A2
1360:DATA 607E1E02087E609B,27F
1370:DATA 1C02089A75806465,27E
1380:DATA F220CCF08018027C,3E4
1390:DATA 0065F22018026C00,1FD
1400:DATA 60281E0208286099,1D1
1410:DATA 1C020898A264A200,266
1420:DATA 081004E6E3CDF004,3A6
1430:DATA 0065F24018166166,28C
1440:DATA 011E110C35E90B80,1E5
1450:DATA 66E6454082644004,2FB
1460:DATA B2046D660C35E90B,2BE
1470:DATA 8066A000E64540FD,3EE
1480:DATA 54120E9234400360,1DD
1490:DATA 991C047D669235B2,315
1500:DATA 044900011F130C35,0C1
1510:DATA E90BC80266120AE1,321
1520:DATA 24002C081104E6E3,236
1530:DATA 3C4902011F0F6D63,186
1540:DATA 7163011ADC616820,2B4
1550:DATA 1C05CC682012457D,249
1560:DATA 671A1A0CA5E70B80,2BE
1570:DATA 6B45409204416B02,234
1580:DATA A06774700FA06974,377
1590:DATA EE700FA06A6D6D71,3C2
1600:DATA 6D031A206169011C,191
1610:DATA 1B7D696D680C37E9,302
1620:DATA 0B8068E645400800,266
1630:DATA B034806AB0340BA0,35D
1640:DATA 98B384400C77E90B,386
1650:DATA 8068A000E6454012,305
1660:DATA 550DA5E60B92C442,390
1670:DATA EEE670E0455074A0,4CD
1680:DATA 02E4707F45508002,2EC
1690:DATA 6C00703FB0C44190,360
1700:DATA 05E5021E01EE700F,278
1710:DATA A00292346102001 8,1E3
1720:DATA 0D61020418081C04,0B4
1730:DATA 480212024002DD61,1DE
1740:DATA 0202180F1C0B6102,0B5
1750:DATA 0618081E04400212,09C
1760:DATA 024802DDB2044900,228
1770:DATA 011F5A0C77E90B80,271
1780:DATA 68A000E64540FD54,3C4
1790:DATA 1212923460201E0C,194
1800:DATA 7D689235B20492C5,3B9
1810:DATA 40B2C4404900011F,25F
1820:DATA 170C77E90BC80268,2C0
1830:DATA 120BE1240090C442,2B8
1840:DATA 2C04E6E33C490201,281
1850:DATA 1F100CDFE90B08B8,2CE
1860:DATA 75A80020000940A9,22F
1870:DATA 0020000D06200009,05C
1880:DATA 409024B0057C011B,241
1890:DATA 080D0A2000093890,110
1900:DATA 24B0057C011B0808,181
1910:DATA 884540746C0060BC,309
1920:DATA 1B320C77E90BC800,28C
1930:DATA 681227C903649224,287
1940:DATA 40084A031C1C6010,13D
1950:DATA 1E18744104044B04,142
1960:DATA 1C106104081E0B08,0CA
1970:DATA 10B0C402496E0116,254
1980:DATA 8BE44900011F2C0C,210
1990:DATA 35E90B0D77E90BC8,369
2000:DATA 0068C801661266E1,2F0
2010:DATA 0402922540084A02,151
2020:DATA 1C5B60101E577441,211
2030:DATA 03044B031C4F6103,124
2040:DATA 081E4AE0C50442E5,340
2050:DATA 04E504E504E5041C,2DB
2060:DATA 390810B0C502826F,2B9
2070:DATA 6C00A00471040F61,1F5
2080:DATA 040A1C2470F04010,1FE
2090:DATA 609A1C1C0800DD6C,283
2100:DATA 00A00471040F6104,13D
2110:DATA 0A1C0C70F0401060,242
2120:DATA 9A1C04CD6F0000DD,2D3
2130:DATA A26FCC6600610101,2A6
2140:DATA 1C0A4900011F7049,148
2150:DATA 01011F7500CC00BE,220
2160:DATA D800200000CC0058,21C
2170:DATA D800200000806F04,1EB
2180:DATA 63E480700463E4CC,44E
2190:DATA 00BFD800200000CC,283
2200:DATA 0058D80020000080,1D0
2210:DATA 6E0463E4CDF00008,37E
2220:DATA 65FF081A0665F201,2E4
2230:DATA 14EFE0E026EC3F09,41D
2240:DATA 5105E8FF0F070CB7,316
2250:DATA ED0B0D37DA0BE475,37A
2260:DATA 707FDD7080454280,3C3
2270:DATA 01EE757070454074,33D
2280:DATA E6701F7580004552,301
2290:DATA 0910E32410744810,1FC
2300:DATA 60041E24090856C5,1D2
2310:DATA 20807E20107E2111,1FE
2320:DATA 7E22127E23137E24,208
2330:DATA 147E25157E26167E,204
2340:DATA 271709085EC52080,212
2350:DATA 6C0060041E240908,123
2360:DATA 568520807E20187E,2AF
2370:DATA 21197E221A7E231B,1B0
2380:DATA 7E241C7E251D7E26,222
2390:DATA 1E7E271F09085E85,1D6
2400:DATA 2080060D06200075,14E
2410:DATA 046DE474EE700F
```

★ある日，ひまだったのでベーマガを買った。しばらくしてまた買ってしまった。今ではすっかりベーマガを買うのがくせになってしまった(？)。こうなったらOFの常連でも目指しますか……。(神奈川県横浜市・M.Beta，？才)……【つぐ美：えらいわね。】

```
     40,376
2420:DATA 308C87FC0B6C00
     46,2FC
2430:DATA 00454045404540
     09,198
2440:DATA 069034B0057C01
     1B,217
2450:DATA 080606CC0040CC
     D4,2C0
2460:DATA 08CCD501E026EC
     3F,3DB
2470:DATA 0D0900000CDCE4
     0B,1ED
2480:DATA 094205E8FF0F09
     00,24F
2490:DATA EF307D001B0809
     51,219
2500:DATA 05E8FF0F2F021C
     E0,328
2510:DATA 2D20566172756E
     61,2BA
2520:DATA 73202D53434F52
     45,23C
2530:DATA 203A3030303030
     30,17A
2540:DATA 534849454C443A
     20,213
2550:DATA 2020303047414D
     45,1BA
2560:DATA 204F5645520004
     0C,16C
2570:DATA 7CFCFCFCFCFC04
     00,56C
2580:DATA 00000000000000
     00,000
2590:DATA 00000004CC3C0C
     04,11C
2600:DATA 00000000000000
     00,000
2610:DATA 00000000000000
     00,000
2620:DATA 00011204E812C8
     24,1FD
2630:DATA 14258448400000
     00,145
2640:DATA 00031FFFFFFFFF
     F0,50E
2650:DATA 80000000000000
     00,080
2660:DATA 0000E01C030000
     00,0FF
2670:DATA 00000000000000
     00,000
2680:DATA 00000000000106
     0C,013
2690:DATA 08090828896A28
     0D,169
2700:DATA 3E415C5ADE0000
     00,213
2710:DATA 0000000073FFF
     FF,244
2720:DATA FFFCE000000000
     C0,39B
2730:DATA 3807000000FCFE
     FF,338
2740:DATA 0301010101FF00
     00,106
2750:DATA 0000FFFFFF0603
     61,307
2760:DATA 01010205000FF
     FF,207
2770:DATA FF000000000000
     00,0FF
2780:DATA 00000000000001
     0F,010
2790:DATA 3F7FFFFF7C3C0E
     01,383
```

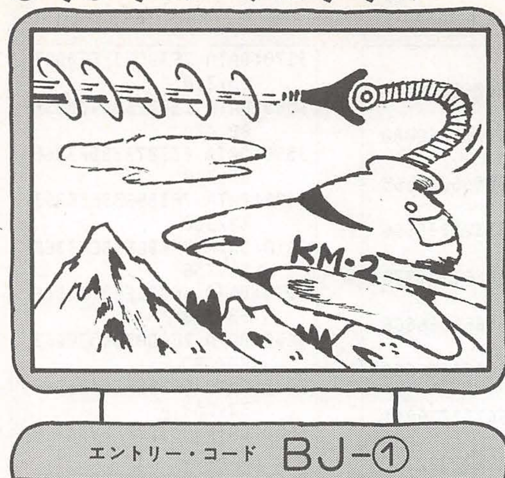
```
2800:DATA 00000000000103
     03,007
2810:DATA 030202FA22F903
     8A,2A9
2820:DATA F888030BFB0800
     00,291
2830:DATA 00B8A8E800F828
     39,3A1
2840:DATA 03F32AF2020000
     00,214
2850:DATA 00000000000000
     00,000
2860:DATA 00000000000000
     00,000
2870:DATA 00000000000000
     00,000
2880:DATA 00000000011204
     E8,0FF
2890:DATA 12C82414258448
     40,243
2900:DATA 4450C02010101E
     10,1C2
2910:DATA 1020C050440000
     00,184
2920:DATA 00000000000000
     00,000
2930:DATA 00000000000000
     00,000
2940:DATA 00000000000000
     00,000
2950:DATA 01060C08090828
     89,0DD
2960:DATA 6A280D3E415C5A
     DE,2B2
2970:DATA C0DFEF807CC202
     C2,510
2980:DATA 7C80E1DFC00000
     00,37C
2990:DATA 000000000000C0
     22,0E2
3000:DATA 1111111B1F9E8C
     00,197
3010:DATA 00000000FF0101
     01,102
3020:DATA 0103FFFEFC0001
     00,2FE
3030:DATA FC020101010103
     06,10B
3040:DATA FEFEFE01020405
     04,30A
3050:DATA 0201FE00000000
     00,101
3060:DATA 00000000000000
     01,001
3070:DATA 02020202030301
     00,00F
3080:DATA 00000203010202
     02,00C
3090:DATA 020303030100B8
     00,0C4
3100:DATA 1BE01800A8A8F8
     00,35B
3110:DATA DB23FB000000A8
     A8,349
3120:DATA FA01D889FA7777
     77,4BB
3130:DATA 77777755555555
     55,30E
3140:DATA 55777777777777
     55,374
3150:DATA 55555555557777
     77,30E
3160:DATA 77777755550000
     00,20F
3170:DATA 00000066664444
     44,198
3180:DATA 44444466660000
```

```
     00,198
3190:DATA 00000066664444
     44,198
3200:DATA 44444466660000
     00,198
3210:DATA 00000066666565
     55,1EB
3220:DATA 54433323236666
     66,242
3230:DATA 66666667777775
     55,351
3240:DATA 55566666666666
     66,30F
3250:DATA 66666666666666
     66,330
3260:DATA 66666777770011
     11,243
3270:DATA 12222222222222
     33,111
3280:DATA 33344555551111
     10,188
3290:DATA 07777766666666
     66,2F3
3300:DATA 66666666666666
     66,330
3310:DATA 66555544333332
     22,20E
3320:DATA 22222222226666
     66,1DC
3330:DATA 66666666666666
     66,330
3340:DATA 66770011222222
     22,176
3350:DATA 22222222226666
     66,1DC
3360:DATA 66666666660000
     00,1FE
3370:DATA 00000066666666
     66,1FE
3380:DATA 66666666664444
     44,2CA
3390:DATA 44444466666666
     66,2CA
3400:DATA 66666666660000
     00,1FE
3410:DATA 00000055555555
     55,1A9
3420:DATA 55666666660000
     00,1ED
3430:DATA 00000055555555
     55,1A9
3440:DATA 556666666663B0F
     3B,272
3450:DATA 1F3B2F3B3F3B4F
     3B,1C8
3460:DATA 5F3B6F3B7F3BBF
     3B,2F8
3470:DATA BF00BF3B5F0093
     3B,2E6
3480:DATA 93000F3B1F3B1F
     3B,191
3490:DATA 7F3B1F3B1F3B1F
     3B,1C8
3500:DATA 0F0D030D130D23
     0D,07C
3510:DATA 330D430D530D63
     0D,160
3520:DATA 730D030D130D23
     0D,0E0
3530:DATA 530D6300733B0F
     3B,1BB
3540:DATA 1F3B2F3B3F3B4F
     3B,1C8
3550:DATA 5F3B6F3B7F3BAF
     3B,2E8
3560:DATA 6F3B5F3BAF3B0F
     00,23D
```

```
3570:DATA 7F3BFF3BFF0D03
     0D,310
3580:DATA 130D230D430D53
     0D,100
3590:DATA 633B733BDF3B6F
     3B,310
3600:DATA 7F3B933B6F3B93
     3B,300
3610:DATA 7F3B0F3BEF3BEF
     3B,358
3620:DATA 4F3B1F3B1F3BDF
     3B,258
3630:DATA 2F0D030D530D33
     0D,0EC
3640:DATA 6F3B2F3B5F3B6F
     3B,258
3650:DATA 933B0F3B933B2F
     3B,250
3660:DATA 5F3B6F3BDF0D23
     0D,260
3670:DATA 330D2E3B0F3B2F
     3B,15D
3680:DATA 7F3B8F3B8F3B4F
     3B,2D8
3690:DATA 3F3B2F3B6F3B93
     3B,25C
3700:DATA 7F3B933B7F3B5F
     3B,2DC
3710:DATA 4F3B2F3B0F3B1F
     3B,198
3720:DATA 7F3B8F3B8F3B8F
     3B,318
3730:DATA 8F0D730D230D33
     0D,18C
3740:DATA 430D530D630D73
     3B,1CE
3750:DATA BF3BBF3BBF3B0F
     3B,338
3760:DATA BF3BBF3B0F5ADB
     A5,3DD
3770:DATA DBDBFF7E3C1818
     3C,3DB
3780:DATA 5ADBE75A3C183C
     5A,360
3790:DATA E7E75A3C189966
     7E,3F9
3800:DATA A5A57E6699BCE6
     5A,4C3
3810:DATA 91915AE6BC3030
     61,3DF
3820:DATA 6170B8BC541818
     24,2ED
3830:DATA 5A5AA5DB99FFC3
     BD,54C
3840:DATA A5A5BDC3FF3C7E
     7E,501
3850:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3860:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3870:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3880:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3890:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3900:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3910:DATA 3C3C7E7E3C3C7E
     7E,2E8
3920:DATA 3C3C7E7E3C143C
     38,238
3930:DATA 30301818100000
     00,0A0
3940:DATA 0010101010979A
     00,171
```

PC-E500

★僕は１円玉を800枚以上持っているぞ。ほしかったらS30～Ｈ２年までの間で（64年はあげないよ）希望の年を一つ書いてね。今度の愛読者カードに入れて送ります。（島根県簸川郡・物体Ｘ15才）……【Dr.D：本当に送ると郵便局にバッ金とられるぞい。】



ベーシックマスターJr.(カラー・アダプター使用)用

バリバリのレーザー・シューティングだぞ

T.KUROKAWA

ティー クロカワ

黒川 智章

はじめに

わーわーわー!!受験だ! 模試だ! 予備校だー!!というわけで私は地獄の受験生なのであります。

本当はプログラムを投稿している暇なんかないはずなんですが…。しかし，我が愛機BM-Jr.(じつはX68Kも持っていたりする)のプログラムがどこにも載っていないではありませんか(最近1年以上ベーマガを買っていなかった)。

というわけでありまして，私が3年ほど前に作ったプログラム(弟の部屋の本棚にうもれていた)を発見しましたので，こうして投稿しました。

あそびかた

[カナ記号]キーで上へ，[カナ]キーで下へ移動します。スペース・キーでレーザーを発射します。

レーザーはパワーアップ(0)を撃つとパワーアップします。

プログラムについて

自機が3回ダメージをうけるとゲーム・オーバーです。

3年前に作ったプログラムなので，はっきりいってほとんど解読不能でした。私のプログラムの癖(くせ)として，よく"ERROR 2"がでるようなプログラムを書きますので，入力するときはなるべく省略形を使って入力してください。

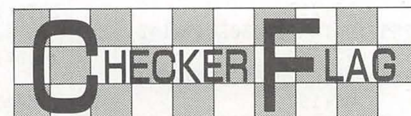
横スクロールはマシン語でやっています。RUNをして"DATA ERROR"とでたときは，マシン語の部分がおかしいので780行～800行を見なおしてください。

730行，750行はまちがえないようにしてください。まちがえるとうまくチェックされません。

最後に

このゲームは，根気さえあれば必ずエンディングまでいけます。がんばりましょう。

全国のBM-Jr.のユーザーのかた，またベーマガにBM-Jr.を復活させましょう。私も受験が終わったらいろいろ投稿したいと思いますので，そのときはよろしく。



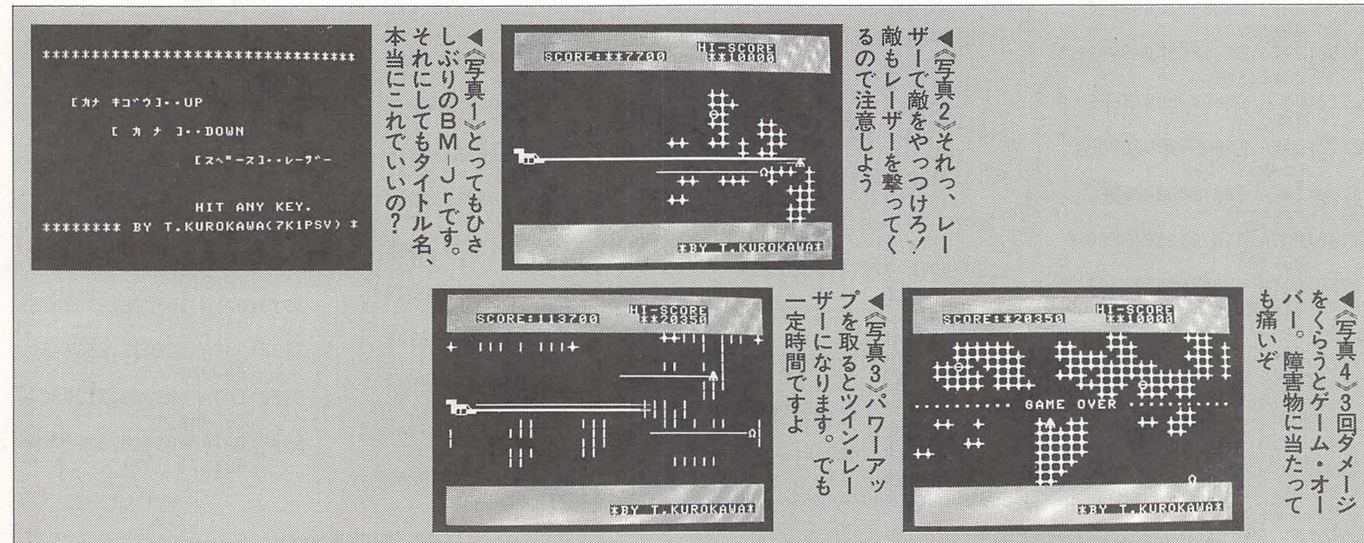
Dr.D：本ゲームの核でもあるレーザー発射に問題があるようじゃな。ゲーム性向上のためにもここは単に弾丸を連射させたほうが良かったと思う。

編：BM-Jr. 久しぶりの掲載ということで，うきうきしてたのですが，うーん……。BM-Jr.のプログラマーは，実力者が多いはずですよ。もっとがんばって!

Dr.D：編君の本当に言いたいことは，黒川君の次回作に期待しているということらしいね。受験が終わったらまた投稿よろしくな。

編：91年もランダム・コーナーはあ・り・ま・す!なるべくテープ・ベースでの投稿をお願いしますね。

影：BLACK BOXもよろしくー!



◀《写真1》とってもひさしぶりのBM-Jrです。それにしてもタイトル名，本当にこれでいいの?

◀《写真2》それっ，レーザーで敵をやっつけろ!敵もレーザーを撃ってくるので注意しよう

◀《写真3》パワーアップを取るとツイン・レーザーになります。でも一定時間ですよ

◀《写真4》3回ダメージをくらうとゲーム・オーバー。障害物に当たっても痛いぞ

★私の夢であった，ヤクルトのコップ一杯一気飲みを先日実現させた。みなさん一度やってみては?(北海道札幌市・後藤 淳17才)……
【影：おしっ，つぎはジョア1.5ℓに挑戦だな。あとミルミル，カロリーメイト，金がかかるユンケル1.5ℓもレポート待ってるぞ!】

T.KUROKAWAのプログラム・リスト

```
10 POKE $7A,$3F,$A9:DIM M1$(6)
20 CLEAR :CALL $E14F:LET CURSOR=0,2:PRINT "************************************"
30 POKE $E890,5:LET CURSOR=3,7:PRINT "[ｶﾅ ｷｺﾞｳ]··UP"
40 POKE $E890,4:LET CURSOR=15,13:PRINT "[ｽﾍﾟｰｽ]··ﾚｰｻﾞｰ"
50 POKE $E890,3:LET CURSOR=7,10:PRINT "[ ｶ ﾅ ]··DOWN"
60 POKE $E890,1:LET CURSOR=15,18:PRINT "HIT ANY KEY.":POKE $E890,7
70 LET CURSOR=0,20:PRINT "******** BY T.KUROKAWA(7K1PSV) *":GOSUB 720
80 LET H=10000:LET S=0
90 GOSUB 510
100 POKE C,$42:LET CURSOR=18,1:PRINT "HI-SCORE"
110 POKE C,$C2:LET CURSOR=19,2:PRINT RIGHT$("*******"+MID$(STR$(H),2),7)
120 MUSIC T1Q2P3ﾐｼUﾐｼUﾐｼRUｿUﾐUﾌUｿUﾗUｼUﾗUｿRR:POKE C,$36:LET A=$EF
130 LET CURSOR=9,2:PRINT RIGHT$("******"+MID$(STR$(S),2),6):POKE C,4
140 REM * MAIN -------------
150 POKE K,Z:POKE K1,Z:POKE X,Z,Z,Z:POKE X+Z,Z,Z,Z:CALL $3FB4
160 LET X1=X+Z:LET K=K+(X1>K)*$1F-(X1<K)*$21
170 LET K1=K1-(I<.5)*($1DF<K1)*Z+(I>.5)*($35F>K1)*Z-1
180 IF K1<$1BF THEN LET K1=$35F
190 POKE C,7:POKE K,B:POKE K1,B1
200 IF PEEK(X+2)+PEEK(X+$22)<>64 THEN LET U=1:GOTO 630
210 LET A=PEEK($EEC0):LET X=X+(A=$7F)*(X<$340)*Z-(A=$BF)*(X>$180)*Z
220 POKE X,$A,$F,$8E:POKE X+Z,8,$8B,$E:POKE C,4
230 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 150
240 REM * ﾚｰｻﾞｰ ----------
250 POKE C,2:LET L=X+3:LET D3=0:LET W=TIME:LET I=RND(1):MUSIC T1P0Q27
260 ON I<.3 GOTO 300
270 LET D1=K-9:LET D2=K1-10:POKE D1,E,E,E,E,E,E,E,E,E
280 POKE D2,E,E,E,E,E,E,E,E,E,E:LET D3=1
290 IF PEEK(X+2)+PEEK(X+$22)<>156 THEN LET U=2:GOTO 630
300 POKE C,2:FOR T=L TO L+28:LET Q=PEEK(T+Z):POKE T+Z,$F7
310 IF (Q=$14)*(W>=G) THEN LET TIME=0:MUSIC T1Q2P0ﾐﾚﾐﾚﾌｿﾗｿP3Uﾚ:LET S=S+30000
320 IF Q<>Z THEN LET S=S+50:POKE $EE80,$F,-$FF,-$FF,$FF,$F,90
330 IF Q=$9E THEN MUSIC T1P0Uｼ:LET K=$19E+INT(RND(15))*Z:LET S=S+1500
340 IF W>=G THEN GOTO 390
350 LET Q1=PEEK(T):POKE T,$85:IF W>50 THEN POKE C,6
360 IF Q1<>Z THEN LET S=S+50:POKE $EE80,$F,-$FF,-$FF,$FF,$F,90
370 IF Q1=$9E THEN MUSIC T1P0Uｼ:LET K=$19E:LET S=S+1500
380 IF Q1=$1D THEN LET K1=$19D+15*Z:LET S=S+R:MUSIC T1P0Uﾌ
390 IF Q=$1D THEN LET K1=$19D+15*Z:LET S=S+R:MUSIC T1P0Uﾌ
400 NEXT T:POKE C,$36
410 LET CURSOR=9,2:PRINT RIGHT$("*****"+MID$(STR$(S),2),6):POKE C,4
420 POKE C,4:FOR T=L TO L+28:POKE T+Z,Z:IF W<G THEN POKE T,Z
430 NEXT T
440 LET P=$19D+INT(RND(10))*Z:POKE P,F,F:POKE P+Z,F,F,F:POKE P+$41,F,F
450 POKE P+$60,F,F,F:POKE P+$81,F,F:POKE P+$A0,F,F,F:POKE P+$C0,F,F
460 IF (W>G)*(I<.1) THEN POKE P+$40,$14
470 LET S1=S/10000:LET F=$87-(S1>5)*$1B-(S1>15)*$54+(S1>50)*$12-(S1>80)*$F
480 ON S>999999 GOTO 690
490 IF D3 THEN POKE D1,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z:POKE D2,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z
500 GOTO 150
510 REM * HENSU ------------
520 IF S>H THEN LET H=S
530 RANDOMIZE :POKE $3FAA,1,$80,3,$60,0,0,1,$81,3,$80
540 LET X=$280:LET Z=$20:LET F=$87:LET S=0:LET C=$E890:LET P=$1BF
550 LET K=$19F+INT(7)*Z:LET K1=K+7*Z:LET M1=1:LET M=1:LET B=$9E:LET B1=$1D
560 LET G=60:LET E=$85:LET D1=$19F-7:LET D2=D1:LET D3=0:LET TIME=151
570 LET I=.4:LET R=3000:LET J=3:LET N=$95
580 REM * GAMEN -----------
590 CLEAR :POKE C,1:FOR T=$100 TO $3FF:POKE T,$9D:NEXT T
600 FOR T=0 TO 31:CALL $3FCB:POKE $37F,$20:NEXT T
610 POKE C,$5A:LET CURSOR=3,2:PRINT "SCORE:START"
620 LET CURSOR=16,22:PRINT "*BY T.KUROKAWA*":POKE C,4:RETURN
630 LET J=J-1:PRINT CHR$($E);:MUSIC T1P0ﾄｼ:POKE C,4:PRINT CHR$($F);
640 IF J>0 THEN ON U GOTO 210,300
650 MUSIC T2Q2P8Uｼ:LET CURSOR=0,11:PRINT "·········· GAME OVER ··········."
660 MUSIC T2Q2V4P3UﾚUﾚP4UｿP3UｿUｿUﾌP5UﾐP1UﾚUﾐUﾚUﾌP3UﾗUｼUﾗUﾐUﾌUｿUﾌP5Uｿ
670 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 670
680 MUSIC T1P07:GOTO 90
690 MUSIC T3P8Q2UｿP0R:GOSUB 810
700 IF INKEY$<>CHR$(0) THEN MUSIC T1P0ﾚ:GOTO 90
710 GOTO 700
720 REM * M-DATA ----------
730 LET V1=0:FOR T=$3FB4 TO $3FE2:READ D$:LET V=VAL("$"+D$):LET V1=V1+V
740 POKE T,V:NEXT T
750 IF V1<>5465 THEN LET CURSOR=9,16:PRINT "DATA ERROR":MUSIC P8ﾄ:END
760 IF INKEY$=CHR$(0) THEN MUSIC V2T2Q2P0UｼV4:GOTO 760
770 MUSIC T4Q2P8Uｿ:RETURN
780 DATA FE,3F,B0,A6,00,FF,3F,AE,09,A7,00,FE,3F,AE,08,BC,3F,B2
790 DATA 27,1A,7E,3F,B7,FE,3F,AA,86,20,A7,00,BC,3F,AC,27,08,C6,20
800 DATA BD,F0,03,7E,3F,CE,7E,3F,B4,39
810 REM * END ------------
820 GOSUB 890
830 POKE C,4:FOR T=4 TO 19:LET CURSOR=0,T
840 MUSIC T1Q2P1UﾐUﾚ:PRINT "************************************":NEXT T
850 POKE C,2:MUSIC P5R:LET CURSOR=9,12:PRINT "SCORE:"
860 LET CURSOR=15,12:PRINT MID$(STR$(S),2):POKE C,7
870 FOR T=1 TO 6:MUSIC M1$(T):LET CURSOR=11,11:PRINT " THE END ":NEXT T
880 RETURN
890 REM * MUSIC-D ---------
900 LET M1$(1)="V4T3Q2P3ﾐﾌｿP1ﾗP6ｿP3RｿUﾄUﾄP1UﾄP3ﾐ"
910 LET M1$(2)="P6ｿP3RﾐﾌｿﾗP1UﾄP6ｿP3ﾄﾐﾌﾐﾚP1ﾄP7ﾚ"
920 LET M1$(3)="P3ﾐﾌｿP1ﾗP6ｿP3RUﾚUﾄUﾄP1UﾄP3ﾐP6ｿ"
930 LET M1$(4)="P5RP3ﾐﾌｿﾗP1UﾄP6ｿP3ﾄﾐﾌﾐﾚP1ﾄP9ﾚ"
940 LET M1$(5)="V2P7UﾐUﾚUﾄｼﾗｿﾗｼP1RP7UﾄｼﾗｿﾌﾐﾌﾚP1R"
950 LET M1$(6)="V3P9U#UﾄV2UﾚV3P2#UﾄｼP9#UﾄV4":RETURN
```

BM Jr

★11月号295ページのサコムのX58000というのは，なんなのだろうか？もしかして，シャープの新機種か？影さん，どうなんでしょうか。(埼玉県川越市・カマキリくん16才だっぴょーん)……【影：だからMSXの新機種のMSXスーパーAV98EX……。編：誤植です。】

PC-8801/mkⅡ/SR(N88-BASIC)用



これで英語のサインがかけるぞ！

英語(えいご)の筆記体(ひっきたい)お勉強(べんきょう)ソフト

エントリー・コード 88-⑤

関口　隆昭

内　容

英語の筆記体を書くソフトです。

使いかた

プログラムをRUNしてから15秒ほどして，画面左上に赤，左下に白のカーソルがそれぞれ現れます。あとは普通に文字を入力していき，⏎を押せば，左上の赤いカーソルのところから，筆記体が書かれていきます。大文字，小文字の他に使えるものは，

．(ピリオド)，（コンマ），（アポストロフィ）－(ハイフン)？（クエスチョン・マーク)！（イクスクラメーション・マーク）“ ”(ダブル・クォーテーション・マーク）のみです。

それから，@キーを押すと，下のファンクション・キーの内容が変わり，各命令が使えるようになります。各命令は以下のとおりです。

- F･1 ‥赤いカーソルを移動する命令です。移動したい場所のx，y座標を入力してください。
- F･2 ‥筆記体の色を変える命令です。変えたい色のカラーコードを入力してください。
- F･3 ‥画面の一部を消す命令です。x1，y1座標とx2，y2座標を結ぶ線を対角線とする四角形の枠内が消されます。
- F･4 ‥赤いカーソルが，今ある場所の一段下の左端へ移動します。
- F･5 ‥終了します。また，COPYとも表示されますが，僕はプリンタを持ってませんのでプリンタを持っている人は，740行から，1000行までの間に，独自のプリント・アウト・ルーチンでも作ってみてください。

なお，赤いカーソルがある程度画面下に行くと，文字を入力する場所が，下の白い枠内から画面上部へ移動し，文字の色も赤くなるので，ご注意ください。

その他

- データが非常にややこしいですが，まちがえないように入力してください。
- ファンクション・キーの命令は，非常に使いにくいので，直せる人は直してください。
- 文字の色が変わるように使ったのですが，たいして意味がありませんでした。ひまな人は640×400ドットモード用に作り直してみてください。
- N88－BASIC V1/V2の両モードで動かせますが，V1モードだと，ほんの少し筆記体を書くスピードが落ちます。

★　　　★

CHECKER FLAG

編：マイ　カンパニー　イズ　ベリー　フェイマス　って書いてください。
影：おっけー M……y……。
つぐ美：きゃっきゃっ♬つぎ私ねっ！
Dr.D：編集部でも好評なようじゃな。ただ豊富なコマンドが用意されている割には，どれも今一つ使いにくいのう。とくに座標入力がまずいが，まあ，これは宿題にでもしておこうか。
編集長：影君。ワシは，“BMW R100，1000ccナリ。”
影：え～と…B…M…
つぐ美：アイ　アム　ア　ビューティフルガール。早く！　影さん！
影：へとへと。あ，アイム…
編：つぎはヘン　イズ　グレイト……
影：あー！　ジブンデ　カキナハレ!!

◀《写真1》A，B，Cと入力していくとスラスラ画面に書いてくれるワケだ

▶《写真2》ちゃんと文字を続けて書くとつながるところがうれしいネ

★'90年11月号の155ページの左下にある田に似た形は，カルラコードですか？というハガキが何通くるだろうか。（埼玉県桶川市・錯覚の六角形）……【影：同じことを考えてOFに載ろうとしたヤツ……T.S，遠藤，阿井愛，ぺけろっぱあ他6名。修業がたらんぞ！】

```
10 SCREEN 0,0:CLS 3:CONSOLE 0,20,1,1
20 DIM CH$(928) :YYY=20:C=7:COLOR 7
30 LINE(0,155)-(639,182),7,B:WINDOW (0,0)-(639,199)
40 '
50 FOR II=0 TO 57
60 SUB=0:READ E$
70 SZ$=MID$(E$,SUB+1,4):IF SZ$="" THEN 60
80 CH$(NU+SNU)=SZ$:IF SZ$="24" THEN 100
90 SNU=SNU+1:SUB=SUB+4:GOTO 70
100 NU=NU+16:SNU=0:NEXT II
110 '  MAIN
120 CLS 1:X=10:Y=6:CONSOLE 16,2:LOCATE ,17
130 LINE(X+10,Y-6)-(X+15,Y+3),2,B
140 LINE INPUT " ",E$ :E$=" "+E$:E=LEN(E$):N=1:LINE(X+10,Y-6)-(X+15,Y+3),0,B
150 '  INPUT
160 CO=ASC(MID$(E$,N,1)) :SNU=0
170 IF 64<CO AND CO<91 THEN LCH=1:KU=1:SCO=58:GOTO 190 ELSE LCH=0:SCO=0
180 IF 97>CO OR CO>122 THEN 330
190 NU=(CO-97+SCO)*16
200 '
210 SX=VAL(MID$(CH$(NU+SNU),1,2)):SY=VAL(MID$(CH$(NU+SNU),3,2))
220 IF SX=24 THEN 280 ELSE SSX=SX+X:SSY=SY+Y
230 IF SX=43 THEN SU=44:GOTO 260
240 IF SU=44 THEN SU=0:PSET (SSX,SSY),C:GOTO 260
250 IF KU=1 THEN 430 ELSE LINE -(SSX,SSY),C
260 SNU=SNU+1:GOTO 210
270 '  NEXT
280 IF WCH=1 THEN WCH=0:X=X+12:KU=1:GOTO 310
290 IF LCH=1 THEN IF SSX<X+11 THEN X=X+18:KU=1:GOTO 310 ELSE IF SSY<Y THEN KU=1
300 X=SSX
310 N=N+1:IF N>E THEN GOSUB 410:GOTO 130 ELSE 160
320 '
330 KU=1:WCH=1:IF CO=33 THEN NU=848:GOTO 210
340 IF CO=45 THEN NU=912:GOTO 210 ELSE IF CO=46 THEN NU=864:GOTO 210
350 IF CO=63 THEN NU=832:GOTO 210 ELSE IF CO=44 THEN NU=880:GOTO 210
360 IF CO=34 THEN NU=896:GOTO 210 ELSE IF CO=64 THEN X=X-10:WCH=0:GOTO 490
370 IF CO=39 THEN AP=1:WCH=0:LINE(X,Y-3)-(X+1,Y-4),C:LINE-(X+2,Y-4),C
380 IF CO=32 THEN X=X+10:WCH=0:GOSUB 410
390 GOTO 310
400 '
410 IF X>540 THEN X=10:Y=Y+YYY:GOSUB 460:RETURN ELSE RETURN
420 '
430 IF LCH=0 AND SSX<X+2 AND AP=0 THEN LINE(X-5,Y+3)-(X+1,Y),C
440 PSET (SSX,SSY),C:KU=0:AP=0:GOTO 260
450 '  SCREEN
460 IF Y<140 OR SC=1 THEN RETURN
470 LINE(0,155)-(639,182),0,B:CLS 1:CONSOLE 2,2:LOCATE ,3:COLOR 2:SC=1:RETURN
480 '
490 KEY 1,"cursor":KEY 2,"color":KEY 3,"eraser":KEY 4,"return":KEY 5,"copy/end"
500 KEY ON:ON KEY GOSUB 550,590,600,660,680:PRINT " Input f.1 key - f.5 key "
510 IF INP(9)=191 THEN 520 ELSE 510
520 KEY 1,"load "+CHR$(34):KEY 2,"auto ":KEY 3,"go to "
530 KEY 4,"list ":KEY 5,"run"+CHR$(13):KEY OFF:GOTO 130
540 '  f.1  CURSOR
550 INPUT " Input Cursor X,Y ";SUX,SUY :PRINT " X=";SUX;"  Y=";SUY;
560 INPUT "     Sure(Y/N)";A$:IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN RETURN 520
570 X=SUX:Y=SUY:RETURN 520
580 '  f.2  COLOR
590 INPUT " Input color number ";C:IF C<0 OR 7<C THEN 590 ELSE RETURN 520
600 '  f.3  ERASER
610 INPUT " Input Cursor X1,Y1,X2,Y2 ";SUX,SUY,SUBX,SUBY
620 PRINT " ( X1=";SUX;" Y1=";SUY;")-( X2=";SUBX;" Y2=";SUBY;")";
630 INPUT "     Sure(Y/N)";A$:IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN RETURN 520
640 LINE(SUX,SUY)-(SUBX,SUBY),2,B:LINE(SUX,SUY)-(SUBX,SUBY),0,BF:RETURN 520
650 '  f.4  RETURN
660 X=10:Y=Y+YYY:GOSUB 460:RETURN 520
670 '  f.5  COPY / END
680 INPUT " Input number ( 1- COPY   2- END ) ";A
690 IF A=1 THEN 740  ELSE IF A<>2 THEN RETURN 520
700 CONSOLE 0,20,1:COLOR 7:WINDOW (0,0)-(639,199):CLS 3
710 KEY 1,"load "+CHR$(34):KEY 2,"auto ":KEY 3,"go to "
720 KEY 4,"list ":KEY 5,"run"+CHR$(13):KEY OFF:END
730 ' COPY
740 END
1000 '
1010 '
1020 DATA " 4-1 2-1-1 2-1 3 1 3 4 0 3 3 5 3 7 124"                      :' a
1030 DATA " 0 0 1 0 8-3 9-6 7-6 1 1 1 3 3 3 6 1 7-1 7 0 9 024"          :' b
1040 DATA "43 0 4 0 4-1 2-1-1 2-1 3 4 3 7 124"                          :' c
1050 DATA " 4-1 1 0-1 3 2 310-5 4 2 5 3 6 311 124"                      :' d
1060 DATA "-2 1 2 1 3-1 1-1-1 2 0 3 3 3 8 124"                          :' e
1070 DATA "-1 0 1 0 8-3 9-6 7-6-4 6-4 8-2 8 0 6-1 4 0 4 7 124"          :' f
1080 DATA " 4 0 3-1 2-1 0 1 1 2 3 2 5 0-3 8-5 8-6 7-3 5 8 124"          :' g
1090 DATA " 1 0 8-3 9-6 7-6 0 3 6-1 8-1 8 0 6 2 6 3 7 312 124"          :' h
1100 DATA " 0 043 0 4-3 5-343 0 0 0 1 0 3-1 1 3 3 3 8 124"              :' i
1110 DATA " 0 043 0 4-3 5-343 0-1 0 1 0 3-1-5 8-7 8-7 7-3 5 6 124"      :' j
1120 DATA " 1 0 8-3 9-6 7-6 0 3 6-1 9-110 0 9 1 7 0 5 2 5 3 9 314 124"  :' k
1130 DATA " 0 0 1 0 8-3 9-6 7-6 1 1 1 2 2 3 3 3 8 124"                  :' l
1140 DATA " 0 0 3-1 3 1 1 3 5-1 6-1 7 0 4 3 8-110 0 8 3 9 314 124"      :' m
1150 DATA " 0 0 3-1 3 1 1 3 5-1 7-1 8 0 6 3 7 312 124"                  :' n
1160 DATA " 5-1 2-1-1 2-1 3 1 3 5 0 8 024"                              :' o
1170 DATA "-1 1 3-1-5 7-5 8 3 0 5 0 5 1 3 3 0 3 5 310 124"              :' p
1180 DATA " 3-1 0 0-4 3 0 3 4 0-3 7-3 8-1 8 1 6 0 4 2 4 9 124"          :' q
1190 DATA " 0 0 2-1 1 0 3 0 3 3 4 3 9 124"                              :' r
1200 DATA "-1 0 1-1 2 3-2 3 3 3 8 124"                                  :' s
1210 DATA "-2-1 6-143 0-1 1 5-3 1 1 1 3 4 3 9 124"                      :' t
1220 DATA "-1 1 2-1 0 1 0 3 3 2 6-1 4 1 4 3 5 310 124"                  :' u
1230 DATA "-1 0 1-1 2 0 1 1 1 3 2 3 7-1 6 0 9 024"                      :' v
1240 DATA "-2 0 1-1-2 2-1 3 1 3 5-1 3 1 3 3 7 1 9-1 8 011 024"          :' w
1250 DATA " 6-1 1 343 0 0 0 1-1 3-1 3 1 5 3 7 312 124"                  :' x
1260 DATA " 0 0 3-1 1 2 4 2 9-1-1 8-3 8-4 7-1 510 124"                  :' y
1270 DATA "-1 0 1-1 4-1 3 2 0 3 3 2 5 4 1 8-2 8-3 7 0 511 124"          :' z
1280 '
1290 DATA "15-6 9-5 2 1 2 3 7 315-510 312 316 124"                      :' A
1300 DATA " 4-4 7-410-6 2 311-514-515-411-1 8-111-214 011 3 6 3 4 124"  :' B
1310 DATA "13-510-6 7-5 2 1 2 2 3 310 314 124"                          :' C
1320 DATA "13-612-6 4 3 2 3 2 1 5 0 8 313 316-116-414-513-413-215 018 024":' D
1330 DATA "15-512-6 9-6 5-3 6-211-2 8-3 2 2 4 312 316-124"              :' E
1340 DATA "13-510-513-621-518-513-2 8 3 3 3 2 243 0 8-119-317-124"      :' F
1350 DATA " 2 3 7 211 016-416-515-612-514-218-220-316 112 3 8 3 4 124"  :' G
1360 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 2 343 021-615-310 312-211-3 8-211-116 024"  :' H
1370 DATA "13 311 013-316-517-518-415 0 8 3 5 3 2 124"                  :' I
1380 DATA " 9 3 9 012-416-618-618-5 6 8 3 8 2 7 3 6 8 417 124"         :' J
1390 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 2 343 018-6 7-1 7-212 012 316 218 124"      :' K
1400 DATA " 8-411-314-317-516-612-4 8 1 5 3 3 3 2 2 6 012 315 319 124"  :' L
1410 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 2 310-413-414-3 8 317-420-315 215 318 322 124":' M
1420 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 2 310-414-415-310 210 312 317 124"          :' N
1430 DATA "14-612-6 5-3 2 2 4 3 9 314 017-315-613-419 024"              :' O
1440 DATA " 2-3 5-311-6 2 310-414-617-516-215-1 8-1 2-324"              :' P
1450 DATA " 6-411-615-615-4 8 2 3 3 2 2 3 113 215 320 124"              :' Q
1460 DATA " 4-4 7-410-6 2 310-414-516-416-312-1 9-1 9-212-112 314 319 124":' R
1470 DATA " 2 3 7 211 016-416-515-612-516-116 214 311 3 4 024"          :' S
1480 DATA "13-510-513-621-518-513-2 8 3 3 3 2 224"                      :' T
1490 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 4 1 5 3 8 314 018-413 114 319 124"          :' U
1500 DATA " 4-4 6-610-6 8-3 4 1 5 3 8 311 020-419-321-324"              :' V
1510 DATA " 4-4 6-610-6 7 315-414 321-223-224"                          :' W
1520 DATA "18-616-6 5 343 0 4-2 3-3 5-510-611-510 312 317 124"          :' X
1530 DATA " 4-4 9-611-6 5 0 6 210 116-3 5 8 3 8 2 7 3 6 6 416 124"      :' Y
1540 DATA " 5-4 7-613-615-515-311 1 6 3 3 3 4 210 4 7 8 4 8 4 710 417 124":' Z
1550 '
1560 DATA " 5-410-615-617-516-410-1 7 143 0 6 3 5 324"                  :' ?
1570 DATA "13-5 6 143 0 5 3 4 324"                                      :' !
1580 DATA " 4 3 3 324"                                                  :' .
1590 DATA " 4 3 3 3 2 424"                                              :' ,
1600 DATA " 6-6 5-5 4-443 0 9-6 8-5 7-424"                              :' "
1610 DATA " 4 1 7 124"                                                  :' -
```


★小学生はしょうがくせい。(岩手県紫波郡・**おれの名前はマイク・ハガー13才**)……【**つぐ美**：なんなの，これ。**影**：説明しよう。彼は小学生は「生姜臭い」というギャグのつもりだったのだが，ひらがなで書いたためにパッと見じゃわからなかったと。**編**：ナールほど。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

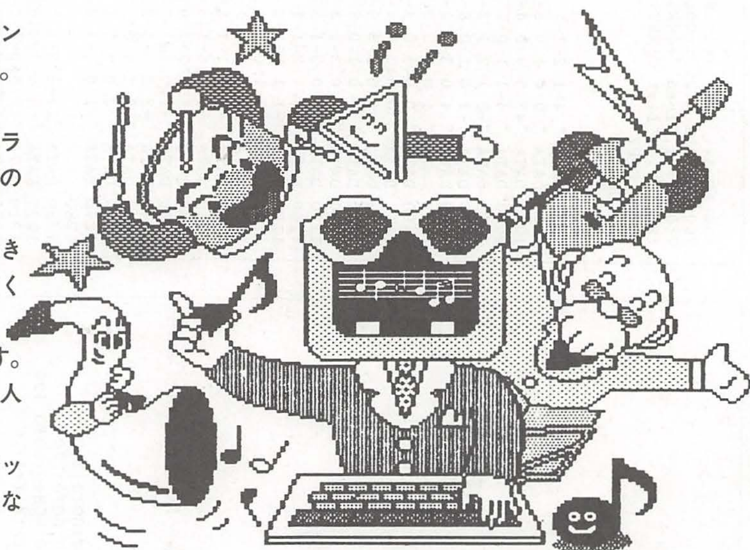
本コーナーは,ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージックQ&A

by 荒木 潤

ヘルパー／スーパー助人・永田先生&ベーマガ・サウンド・スタッフ

みなさんこんにちは。荒木潤です♥

長いことお休みになっていた（そうでもないか）このコーナーも，新たに僕の担当で復活することになりました。できるだけ毎月みなさんの質問に答えていきたいと思っていますので，いままでためらっていた人もどんどんハガキを送ってくださいね!!

では，今月のQ&Aコーナー，さっそくいってみよう!!

Q はじめまして，僕はFM PACで音楽をつくっているMSXユーザーです。プログラミングするとき，よく楽譜をながめているわけですが，その楽譜に「スラー」があるとき，悩まされています。イースIIとかでファルコムさんがやっているPSGのスラーとかT&Eさんが「G.D.」のオープニングで「うぃ～ん」とやっているスラーとか……。しかし！NEW FM音源ドライバーでは「&」でスラーができたり，MSXでは見たこともない裏ワザのようなものがあるではないですか——!!そこでGORRY先生，MSX-MUSICで「スラー」を行なう方法を教えてはいただけないでしょうか？

【東京都港区・谷田貝　力？歳】

A MSXのことなら俺にまかせろ!!……ってなわけで「GORRY先生」と書いてありましたが，残念，このハガキは僕の担当です。

さて，彼の言っているものは，本物の「スラー」とは少しちがうようです。ここで少し用語を整理しましょう。

①「スラー」というのは，メロディにしろバッキングにしろ，「なめらかに」演奏することです(聴感上ね)。当然半音より細かい音程はあり得ません。

②二つの音程の間を「うぃ～ん」と音の高さが上がり下がりする——つまりここで彼の言っているもの——これは「ポルタメント」と言います。音の高さがアナログ的に（段階なく）変化するわけです。

③ちなみに「グリッサンド」というのは，半音（または全音）ずつすばやくすべらせて上げ下げするもので，鍵盤楽器などでよく使われます。「チョーキング」というのはギターなどで弦を押し上げたり押し下げたりして音程を上げ下げするものです。

どうですか？わかりましたか。意外と細かい使いわけがあるんです。たとえばピアノには「スラー」はあっても「ポルタメント」はありません。とにかく「なめらかに」演奏すればスラーになるのです。

さて，MSXでのポルタメントですが，

①音程の差をなるべく小さく，音長をなるべく短くして並べる。厳密にはポルタメントにはならないのですが……。

ちなみにPSGのポルタメントはこれでもできます。

②Yコマンドを使って，KEY-ONしたままFM音源のレジスタの「F-NUMBER」(音高指定)を上げ下げする。

などが考えられます。

②については，本誌'89年6月号のMSX用「ギャラクシーフォース」などを参考にしてください。

スラーのやりかたについては，また別の機会に。というわけで，こんなもんでどうでしょう。

Q こんにちは。今度，僕はX1のNEW FM音源ドライバーで作ったミュージック・プログラムを投稿しようと思っているのですが，説明として書く「メモリの容量」というのが僕にはわかりません。教えてください。

【栃木県鹿沼市・石川　隆？歳】

A この質問は以前たくさんきたことがあります。ここでまとめてお答えしましょう。メモリの容量は，プログラムを実行後

PRINT FRE (0) ↵

とやれば「残りメモリ量」がバイト単位で表示されるのですが，それを書いてきてもらっても，正直言ってあまり役にはたちません。それよりも機種ごとにメモリ容量のちがう機種，たとえば98やMSXなどで，「このプログラムは大きいからメモリ○キロバイトじゃ動かないよ～ん」とか，「ここからメモリ△キロバイト以上なきゃ駄目だよ～ん」とか書いてきてくれるとうれしいですね。

今月は他の先生がたのおかげで何とか無事に終えることができました。それではみなさん，またお会いするまで。さようなら。

＊パソコン・ミュージックに関しての質問やワンポイント・テクニックをお待ちしています。質問事項などをハガキに書いて，以下の宛先まで。

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「パソコン・ミュージック Q&A」係



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

サイバリオン
SYVALION
~MAIN THEME~

©タイトー

荒木　潤

みなさんこんにちは。荒木　潤です。

さて，本当なら今月はＰＣ－98用の「ツインビー」のメインテーマ・アレンジ・バージョンをお届けするはずだったのですが，なんとしめ切りの３日前になってバグが見つかってしまったのです（ループするたびにエコーが遅くなる)。せっかくFM1chでオーケストラ・ヒットまで作ったのになぁ，ぐすん。

しかたなく古いファイルを探ってみたところ，飛びだしてきたのがこの「サイバリオン」。曲は大好きでした。ま，X68K版「サイバリオン」も発売になったことでずし，久々にMSXにもさわってみました。もう１年以上も前の修業中に作ったものですが，どうぞ。

ノーチラス号の測定長さんの話

見てください，このリスト!!　たし算だらけでしょ!?　これらは全部エコーをかけているのです。シンセ１に2ch，シンセ2に2ch，ベースに1ch，で6ch使っています。「なんじゃそりゃあ!?」とか言わずに，ちょっと聞いてよ。

ボクが言いたいのは，パソコンの持っている機能を最大限に活用してよ，ということです。いるんですよね，よくきっちり楽譜の段だけしかchを使わないで，1chも2chも余らせている人が。「エコー」とかかけてるよー，といっても1chだけかけてあったりとか。

chの少ない機種のユーザーに怒られちゃいますよ（と言いつつもPSGを余らせてたりするのだ)。

えっ!?　どうしてそれがノーチラス号なのかって!?

……だってあの人の名前エーコーさんっていうんでしょ!?

しぇー!!

まじめにプログラムの説明

失礼しました。プログラムのほうは今発売中の「MSXゲーム・プログラム大全集II」と同じく，Ｙコマンド音色切り替えやリズム音源書き換え，ポルタメントなどをばしばしやっています。とくに説明はいらないと思いますが，リズム音源を書き換えたあとはデフォルト値にもどしておくのを忘れないように。

それとPSGのMコマンドについてですが，同じ値を与えても機種によってちがいがでます。純正のPSGを使っているかASCIIのカスタムチップを使っているかのちがいと思われますので，1480行を参考にして各自調整してみてくださいね。

もろもろ

この曲もなかなか「かんぺきッッ!!」てヤツがこないんですよね。懐かしいです。GORRY先生に見せたら大笑いしていました。理由はヒ・ミ・ツ。

それではまた来月。さようなら。

SYVALION～MAIN THEME～のプログラム・リスト

```
10 '
20 '                       SYVALION MAIN THEME
30 '                      (c) TAITO CORPORATION
40 '                       CONPOSED BY Mr.Yack
50 '                      PROGRAMED BY J.ARAKI
60 '                          ON  11/17/1989
70 '
80 '
90 CLEAR 5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
100 T$="T168
110 _PITCH(437)
120 DIM A%(15)
130 FOR I=0 TO 15:READ A$
140 A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
150 _VOICECOPY(A%,@63)
160 DATA 0000,0000,0000,0000 '             VOICE 1
170 DATA 0000,000F,0000,0000 '             (SYNTH )
180 DATA 1501,1073,0000,0000
190 DATA 0001,4261,0000,0000
200 '
210 DATA 0000,0000,0000,0000 '             VOICE 2
220 DATA 0000,000F,0000,0000 '             ( MAIN )
230 DATA 1805,1282,0000,0000 '             ウチコマナクテモ
240 DATA 9221,3674,0000,0000 '             ケッコウデ゛ス。
250 '     SYNTH
260 A0$="@63V14O4L8A1B1
270 A1$="A1>C+2C4.
280 A2$="O4F+>C+C4<G+4F+G+F+>C+C4<V15F+&F+16G16
290 A3$="F+>C+C4<G+4F+G+F+>C+C4<G+F+
300 A6$="G+"+A2$:A2$="R8"+A2$
310 A7$="G+"+A3$:A3$="R8"+A3$
320 A8$="G+F>C+C4<G+4FG+F>C+C4<V15F&F16F+16
330 A9$="G+F>C+C4<G+4FG+F>C+C4<AF
340 AA$="@33O5G+4F+G+E4G+4F+G+E4B4G+
350 AB$="F+4EF+D4F+4EF+D4A4F+
360 AC$="G+4F+G+E4G+4F+G+E4B4F+
370 AD$="C4&CE4&EF+GD4&DF+4&F+G
380 AE$="@63G+4&G+B4&BE4G4&GF+4&F+D
390 AF$="E4&EB4&BE4E2D+4<B
400 AG$=">E4&EB4&B>E4D4&DC+4&C+<A
410 AH$=">D4&DC+4&C+<AF+B2..
420 AJ$="E4&EB4&BE4E2D+4&D+
430 '      SYNTH ( DELAY 1 )
```


★『ドラゴンナイト』を持っているということを友達に知られて，みんなからひやかされている毎日である（9月号の180ページのOFを読めば意味がわかるだろう)。(愛知県春日井市・A.M.P.旧RX−78 15才)……【影：ほう，今度はIIを買うとな！この子ったらもう。】

```
440 B0$="@63V11O4L8R16A1B2..
450 B1$="R16"+A1$+"&C16
460 B2$="R16"+A2$+"&G16
470 B3$="V11R16"+A3$+"G16
480 B6$="R16"+A6$+"&G16
490 B7$="V11R16"+A7$+"G16
500 B8$="R16"+A8$+"&F+16
510 B9$="V11R16"+A9$+"E16
520 BA$="R16"+AA$+"&G+16
530 BB$="R16"+AB$+"&F+16
540 BC$="R16"+AC$+"&F+16
550 BD$="R16"+AD$+"A16<
560 BE$="R16"+AE$+"&D16
570 BF$="R16"+AF$+"&B16
580 BG$="R16"+AG$+"&A16
590 BH$="R16"+AH$+"&B16>
600 BJ$="R16"+AJ$+"&D+16<
610 '     SYNTH ( DELAY 2 )
620 C0$="@63O5V8L8R8A1B2..
630 C1$="R8"+A1$:A1$=A1$+"&C8
640 C2$="R8"+A2$:A2$=A2$+"&G
650 C3$="V8R8"+A3$:A3$=A3$+"G
660 C6$="R8"+A6$:A6$=A6$+"&G
670 C7$="V8R8"+A7$:A7$=A7$+"G
680 C8$="R8"+A8$:A8$=A8$+"&F+
690 C9$="V8R8"+A9$:A9$=A9$+"E
700 CA$="R8"+AA$:AA$=AA$+"&G+
710 CB$="R8"+AB$:AB$=AB$+"&F+
720 CC$="R8"+AC$:AC$=AC$+"&F+
730 CD$="R8"+AD$+"<":AD$=AD$+"A<
740 CE$="R8"+AE$:AE$=AE$+"&D
750 CF$="R8"+AF$:AF$=AF$+"&B
760 CG$="R8"+AG$:AG$=AG$+"&A
770 CH$="R8"+AH$+">":AH$=AH$+"&B>
780 CJ$="R8"+AJ$+"<":AJ$=AJ$+"&D+<
790 '     SYNTH 2
800 D0$="@63V13O4L8C+1D+1
810 D1$="C+1D+2F4..
820 D2$="@0O7V6C+1<R8F+G+>C+C<G+F+E
830 D3$="@14O3R8F+GG+>R8F+GG+
840 D4$="@0O7V6C+1<R8F+G+>C+C<G+>F+D
850 D5$="@14O3R8G+ABR8>G+AB
860 D8$="@0O7V6C+1<R8F+G+>C+C<G+>ED+
870 D9$="@14O3R8FF+G+>R8FF+G+
880 DA$="@0O7V8R2B1R8EG+B16
890 DB$="R2A1R8DF+A16
900 DC$="R2G+1R8C+EG+16
910 DD$="R2R8CEGR2R8DF+A16
920 DH$="@5 O4L16R1B2>Y35,26Y19,87@W16Y35,24Y19,181@W16Y19,192@W16Y19,204@W16Y19
,216@W16Y19,229@W16Y19,242@W16Y35,25Y19,1@W16
930 DI$="L1G+D2..
940 DJ$="C<B2..
950 DK$=">EG2..
960 DL$="F+<B2..
970 '     SYNTH 2 ( DELAY )
980 E0$="@63V10O4L8R16C+1D+2..
990 E1$="R16"+D1$:D1$=D1$+"&F16
1000 E2$="@0O7V3R16C+1<R8F+G+>C+C<G+F+E16
1010 E3$="R16V10"+D3$:D3$="V13"+D3$
1020 E4$="@0O7V3R16C+1<R8F+G+>C+C<G+>F+D16
1030 E5$="R16V10"+D5$:D5$="V13"+D5$
1040 E8$="@0O7V3R16C+1<R8F+G+>C+C<G+>ED+16
1050 E9$="R16V10"+D9$:D9$="V13"+D9$
1060 EA$="@0O7V3R16"+DA$:DA$=DA$+"&B16
1070 EB$="R16"+DB$:DB$=DB$+"&A16
1080 EC$="R16"+DC$:DC$=DC$+"&G+16
1090 ED$="R16"+DD$:DD$=DD$+"&A16
1100 EH$="@5 O4L16R1R16B2>Y36,26Y20,87@W16Y36,24Y20,181@W16Y20,192@W16Y20,204@W1
6Y20,216@W16Y20,229@W16Y20,242@W16
1110 EI$="R16"+DI$:DI$=DI$+"&D16
1120 EJ$="R16"+DJ$:DJ$=DJ$+"&B16
1130 EK$="R16"+DK$:DK$=DK$+"&G16
1140 EL$="R16"+DL$:DL$=DL$+"&B16
1150 '     BASS
1160 F$="F+F+F+F+ F+F+F+F+ F+F+F+F+&F+8F+F+
1170 F0$="@12V13O3L16"+F$+F$
1180 F1$=F$+"EEEE EEEE FFFF FFFF
1190 F$="F+F+F+F+F+8F+F+ F+F+F+8F+F+F+F+ F+F+F+F+F+8F+F+
1200 F2$=F$+"F+8V15C+&C+8D&D8
1210 F3$="V13"+F$+"F+F+F+8F+F+GG
1220 F$="G+G+G+G+G+8G+G+ G+G+G+8G+G+G+G+ G+G+G+G+G+8G+G+
1230 F4$=F$+"G+8V15C+&C+8D&D8
1240 F5$="V13"+F$+"G+G+G+8G+G+G+G+
1250 F8$="FFFF F8FF FFF8 FFFF FFFF F8FF F8V15C+&C+8D&D8
1260 F9$="V13FFFF F8FF FFF8 FFFF FFFF F8FF FFF8 FFFF
1270 FA$="E1&E1
1280 FB$="D1&D1
1290 FC$="C+1&C+1
1300 FD$="L8 C4CC CCCC DDDD DDDD
1310 FE$="E4R8>E<EER8E R8DR8DD4>D4<
1320 FF$="C4R8>C<CCR8C<R8BR8BB4>B4
1330 FG$="E4R8>E<EER8E R8GR8GG4G4
1340 FH$="F+4R8F+F+F+R8>F+<<R8BR8BB4B4>
1350 '     DRUMS
1360 G0$="V15B4S4B4S4 B4S8B4B8S4
1370 G1$="B4S4B4S4B4S8B4B16B16S4
1380 G2$="B4S4B4S4B4S8B4B8B16B16S8
1390 G3$="B8B8S4B8B8S4B4S8B4B16B16S4
1400 G9$="B4S4B4S4B4S4B8S16S16B8S16S16
1410 G$="B4R8B8B4B4":GA$=G$+G$
1420 GD$=G$+"S8B16B16S8B16B16B16S16BS16SS16BS16S16BS16S16
1430 G$="B4S4B4S4":GE$=G$+G$
1440 GF$=G$+"B4S4B4Y24,255Y40,10M8Y24,191Y40,1
1450 GL$=G$+"B4S4B4S8S16S16
1460 '     SNEAR DRUM
1470 J0$="SM4000RCRCRCRC
1480 'J0$="SM2000RCRCRCRC
1490 J2$="RCRCRCRR8C8
1500 J9$="RCRCRCR8C16C16R8C16C16
1510 JD$="R1CCL16R16CCC CCCC L4
1520 JF$="RCRCRCRR8C8
1530 JL$="RCRCRCR     C8C16C16
1540 SOUND7,156:SOUND6,29
1550 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1560 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,H0$,I0$,J0$
1570 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J0$
1580 PLAY#2,"Y0,5 Y1,33","Y2,24 Y3,135","Y4,130 Y5,116","Y6,18 Y7,54
1590 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,H2$,I2$,J2$ ' ウエノキ゛ョウハ ネイロキリカエテ゛ス
1600 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$,H3$,I3$,J0$ ' HX-10D(ワタシノ MSX1) ナンテ
1610 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D4$,E4$,F4$,G0$,H2$,I2$,J0$ ' タ゛レモ シラナイタ゛ロー!!
1620 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D5$,E5$,F5$,G3$,H3$,I3$,J0$ ' ヨウコチャン
1630 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D2$,E2$,F2$,G0$,H0$,I3$,J0$ ' (マーシ゛ャン サツシ゛ン シ゛ケン)
1640 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D3$,E3$,F3$,G3$,H3$,I3$,J0$ ' コレモ タ゛レモ シラナイタ゛ロー!!
1650 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G0$,H3$,I3$,J0$ ' カワイインタ゛ソ゛・・・・・ ク゛スン。
1660 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$,H3$,I3$,J9$
1670 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$,H3$,I3$,JA$ '
1680 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$,GA$,H3$,I3$,JA$ ' ムカシノ オレッテハ゛、
1690 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,GA$,H3$,I3$,JA$ ' ナンテコト カイテンタ゛ロ・・・・
1700 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$,GD$,H3$,I3$,JD$
1710 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,FE$,GE$,H3$,I3$,J0$ ' イマミルト ホントソウオモウ・・・
1720 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$,GF$,HE$,IE$,JF$
1730 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$,GE$,H3$,I3$,J0$ ' エ? イマモ カワンナイッテ?!
1740 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$,GF$,HH$,IH$,JF$
1750 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DI$,EI$,FE$,GE$,H3$,I3$,J0$ ' On 17/October/1990
1760 PLAY#2,AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FF$,GF$,HE$,IE$,JF$
1770 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DK$,EK$,FG$,GE$,H3$,I3$,J0$
1780 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DL$,EL$,FH$,GL$,HH$,IH$,JL$
1790 GOTO 1560
```

★影神が編神にかわっていたので驚いた（ひと月だけだったけど）。よく読むと気付くのだが，「ちび影子ちゃん」のコメントのところで編さんがすごいことをいっているぞ〜!!（鹿児島県串木野市・**ハンチョル君16才**）……**【影：クックククック。かかったな編くん。】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

マーベルランド

～パレード面BGM～ ©NAMCO

エントリー・コード MSM―①　　岩井　人志

内　容

ナムコのマーベルランドより，パレード面のBGMを作ってみました。

使用方法

プログラムをキーボードより入力，実行してください。すると，軽快な音楽が流れてきて，あのシーンが目に浮かんでくるはず…？

プログラムのしくみ

最初にMMLを変数に代入し，あとでPLAY文で演奏しています。

テクニックは，何一つ使っていません。また，どーしても1チャンネルたりないので，そのへんは目をつぶってネ♡

ついしん

決してCDを聞いたあとには，このプログラムは聞かないように。

あと，誰かFM PACドライバーみたいの作ってくれませんかねぇ（完全に他人に頼ってるなあ）。

〈参考にしたもの〉

- 「マーベルランド」のCDの楽譜
- 過去のベーマガ

GORRY先生より一言

少々ドラムのポコポコが目立って，しまっているのが残念です。他のパートがよくできているだけに妙に浮いてしまっているんですよね。

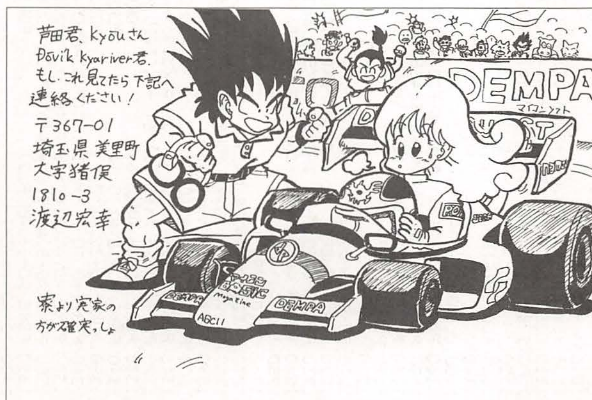
余ったので宣伝を。MSXシリーズ，X1&X68000シリーズ，PC&FMの3冊にわかれてVGM大全集Ⅳ（ということにしておこう）が発売になっています。まだ買っていない人は急げ！

マーベルランド～パレード面BGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
5 'save "marvel.pal"
10 '  Marvel Land  -Bonus Stage-
20 '
30 ' Programed By sams-8000 1990.6.18
40 '
50 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 5000
60 DEFSTR A-J,T:T="t120
70 POKE &HFA2C,24:SOUND 7,49:SOUND 6,2
80 PLAY#2,T,T,T,T,T,T ,T ,T,T,T
90 SCREEN 0,,0:WIDTH 39:COLOR 15,4,7:KEY OFF:PRINT "FM"
100 LOCATE 8,4:PRINT "MARVEL LAND -Bonus Round-";SPC(14);"WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW
WWW"
110 '----------[0]
120 G0="@a9v15y22,190 s!mb16m16m16m16 s!mb8m16m16s!mb16m16m16m16m16m16m16
130 '----------[1]
140 A="g8>c8<bag8f8a8g4":A0="@4 v12o6l16q"+A+" e8g8fedcdef8g4
150 B="c<g>ec<a>c<b>d":B0="@4 v9 o6l8 q"+B+"c<gegfa>d<b>
160 C="ee4effgg":C0="@14v12o5l8 q"+C+"ee4eccdd
170 D="cc4cccdd":D0="@14v12o5l8 q"+D+"cc4c<aabb>
180 E0="@33v13o3l4 q c<efg> c<gfg>
190 F="r8cecd.f16&fd":F0="@21v10o6l8 q"+F+"r8cec<a>c<b16>c16d
200 GA="@a15v9cb!8csm!8cb!8hsm!16hsm!16cb!8csm!8cb!8csm!8":G1=GA+GA
210 I0="v7 o4l8 q r8er8er8fr8f r8er8er8cr8d
220 J0="v7 o4l8 q r8cr8cr8cr8c r8cr8c<r8ar8b>
230 H0="s0m4500c2
240 '----------[2]
250 A1=A+"ecdefedc<b8>d8c4
260 B1=B+"c<gfagb>c4
270 C1=C+"eeffgg>cc
```


★今日，歯をみがいていたら蛇がいました。どうやら，ハブらしい。（宮崎県延岡市・中尾　誠16才）……【影：歯をみがいていたら子供がいました。どうやら，はみガキこらしい。編：だからそのギャグになってないのはやめましょうってーの。】

```
280 D1=D+"ccccddgg
290 E1="c<efg> c<fg>c
300 F1=F+"ecdfed>c4<
310 I1="r8er8er8fr8f r8edc<br8>c
320 J1="r8cr8cr8cr8c r8c<bagr8g>
330 '----------[3]
340 A2="l8>c4<b4a4g4 fedcdefg>
350 B2="c<gbgafg4 f>c<a>c<f>d<b>d
360 C2="cc<bbaagg aal16aaaal8bbbb16b16
370 D2="gg ffeedd ffl16ffffl8gggg16g16
380 E2="c<bag l8f>f<f>f<g>g<g>gl4
390 F2="c4d4ecg4 fe<a>c<b>cd4
400 GB="csb!8csm!8csb!8csm!8csb!8csm!8cb!8csm!8":G2=GB+"csb!8csm!8cb!8cs16s16csb
!8csm!8cb!8csm!8
410 H2="c1c1
420 I="r8er8 l32v8dv6dv8dv6dl8v7r8cr8<l32v8bv6bv8bv6bl8v7":I2=I+">r8cr8cr8dr8d
430 J="r8cr8<l32v8bv6bv8bv6bl8v7r8ar8 l32v8gv6gv8gv6gl8v7":J2=J+" r8ar8ar8br8b>
440 '----------[4]
450 A3="cd<b>c<abg4 l16fdefl8f+agab4
460 B3="c<gbgafg4 f>c<f+agab4>
470 C3=">cc<bbaagg l16aaaaaal8bbbb16b16
480 D3=" gg ffeedd l16fff+f+f+f+l8gggg16g16
490 E3="c<bag l8f>f<f+>f+<g>g<g>gl4
500 F3="c4d4ecg4 fe<a>c<b4>d4
510 I3=I+">r8cr8cr8dr8d
520 J3=J+" r8ar8ar8br8b>
530 '----------[5]
540 A4="l16"+A+"ecdef8g8a4b4 >c2.
550 B4=B+"c<gfgafbg >cgegc4
560 C4=C+"eefgaabb >ccc16c16cc4
570 D4=D+"cccdeeff  ggg16g16gg4
580 E4="c<efg> c<f8g8a4b4 >c2.
590 F4=F+"c4fga4b4 >c4<c4>c4
600 G4=GA+GB+"smb!8sm!16sm!16smb!16sm!16sm!16sm!16smb!4sm!4
610 I4="r8er8er8fr8g r8e cd er8fr8 g2.
620 J4="r8cr8cr8cr8c r8c<ab>cr8dr8 e2.
630 '----------[play]
640 PLAY#2,"","","","","","",G0
650 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G1,H0,I0,J0
660 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,"",I1,J1
670 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2,J2
680 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G2,H2,I3,J3
690 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H2,I4,J4
700 '
710 _PLAY(0,P):IF P THEN 710
720 '
730 LOCATE 11,14:PRINT "Play again ? [y/n]";
740 A$=INPUT$(1)
750 IF INSTR("Yy◇ハH",A$) THEN RUN
760 IF INSTR("Nn日ヤャ",A$) THEN END
770 GOTO 730
```



評…かっくいいーぜよ(影)

by 東京都大田区・よしりん



評…なかなかの美人だ(影)

by 東京都多摩市・浪蘭美

★花王のフロッピーと聞くとなぜか石けんの香りがしそうですが，実際するのでしょうか？（滋賀県近江八幡市・宮村忠憲17才）……
【影：ほほう，どれクンクン。うーむ編君！編：それクンクン。え～とつぐ美ちゃんどうぞ。つぐ美：やれクンクン。まあっ！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用
THE 4TH UNIT Act.3
DUAL TARGETS
〜戦闘のテーマ〜

©データウエスト

エントリー・コード F7M—①　W.MOMO

◈ 内容

THE 4TH UNIT Act.3『DUAL TARGETS』の戦闘のときの曲です。

これはTOWNS版をコピーしましたが他機種のFM音源の曲と変わらないでしょう。

◈ プログラム

珍しくハード・エンベロープが使われています。もちろんソフト・エンベロープも使われているのでVコマンドをPFキーにセットしておくのがいいでしょう。

BASS（どうでもいいけどこのデータはもしや…。いや何でもないんだ）は'90年5月号のAV用ナイトストライカーの音色をそのまま使ってます。他はあまり（全然かもしれない）似てないので好きなように作り直すのがいいでしょう。

FM音源の曲は戦闘が終わるまで流れ続けるだろうということで無限ループにしています。TOWNS版みたいに終わらせたいんだ!!という人は各自で直してください（さほどむずかしいことじゃないはずです）。

GORRY先生より一言

プログラムは決して悪いデキではないのですが，曲のほうに問題があるような気がします…むかしむかしの古代先生の曲の感じに似ていると思いませんか？このゲームに限らず，ゲーム音楽全体でもこのタイプの曲が増えているようです。もっといろいろなタイプの曲を取り入れてみても…いや，入れなければならないと思うのですが。

今回はなぜか画面まで作ってしまいました。それから当然のごとくTONE CHANGER FMを使っています。

◈ 苦労したこと

なんせ採譜という作業ははじめてだったので疲れました。メロディ以外はかなりいいかげんです。しかし聴いてもおかしくないように作ったつもりです(BASSなんか全然ちがうけど結構それっぽいでしょう)。

他にはセーブする前に何回も暴走したことです。

◈ 最後に

送られてくる曲が同じということだったのでこの曲を送ることにしました（本当はスキームを送る予定であった）。

この曲もTOWNSで作ろうかなあと思っています。あまり楽しみにしないで気長に待っていてください。

では，そういうことで…。

P.S.

PICKUP TOWNSの周ちゃん，採譜のコツを教えてくれて「どうもありがと（©ワンダーモモ）」。

THE 4TH UNIT Act.3 DUAL TARGETS
〜戦闘のテーマ〜のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 ' ┌─────────────────────────────────────────────────────────────┐
1010 ' │   DUAL TARGETS : Battle Music ( ｾﾝﾄｳ ﾉ ｵﾝｶﾞｸ ) FM TOWNS ｳﾞｧｰｼﾞｮﾝ │
1020 ' │                      (C) DATA WEST                          │
1030 ' │          Programed By W.MoMo. 1990 年 7 月 4 日 PM 9:30     │
1040 ' └─────────────────────────────────────────────────────────────┘
1050 '
1060 ' TOWNS ｳﾞｧｰｼﾞｮﾝ ﾄ ｶｷﾏｼﾀｶﾞ ﾀﾌﾞﾝ 77 ｳﾞｧｰｼﾞｮﾝ ﾄ ｵﾅｼﾞ ﾊｽﾞﾃﾞｽ。
1070 ' Act3 ｶﾗ ﾊ TOWNS ﾉｦ ｶｯﾃｲﾙﾉﾃﾞ 77ﾉﾊ ｷｲﾀｺﾄｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ。
1080 ' ﾏ,ｿｳｲｳﾜｹ ﾃﾞｽ。
1090 '
1100 KEY 2,"LIST 1820-"+CHR$(13):KEY 3,"GOTO 1820"+CHR$(13)
1110 CLEAR,&H3FFF:I=PEEK(&HD84):POKE &HFD84,&H0:POKE &H46E2,&H12:POKE &H46E3,&H1
2:POKE &HFD84,I:' Y ｺﾏﾝﾄﾞ ｶｸﾁｮｳ ﾃﾞｽ。
1120 '
1130 PLAY OFF:BGM 1
1140 '
1150 CLEAR ,&H3FFF
1160 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
1170 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1180 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1190 POKE &HFD84,PA
1200 '
1210 POKE &HFD10,2
1220 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1230 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1240 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1250 '
1260 GOTO 1790
1270 ' TONE CHANGER MAIN
1280 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO . ERROR!":BEEP:STOP
1290 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1300 POKE AD+24,A%(0,0)              :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1310 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1320 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
1330 POKE AD+28,A%(0,6)              :POKE AD+29,A%(0,5)
1340 POKE AD+30,A%(0,4)              :POKE AD+31,A%(0,9)
1350 POKE AD+32,A%(0,2)              :POKE AD+33,A%(0,3)
1360 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
1370 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)   :POKE AD+4,A%(P,5)
1380 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
1390 POKE AD+16,A%(P,2)              :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1400 AD=AD+1:NEXT
1410 RETURN
```


★郵便局と駅の数が同じで，菊人形をやる町は，そうざらにはないだろう。ちなみに，郵便局は3か所だ。（宮城県柴田郡・R—9改命 17才）……【影：ちゃんちゃらおかしくって，返答もできやしねー。編：へー，江戸っ子なんだってねー。影：おー，えーどえーど。】

```
1420 ' ----- @1 MAIN 1
1430 DATA 60,  15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  4
1440 DATA 31,  10,  3,  2,  0,  26,  2,  1,  0,  0,  0
1450 DATA 31,  5,  1,  7,  1,  0,  2,  2,  0,  0,  0
1460 DATA 31,  3,  5,  2,  5,  20,  2,  1,  0,  0,  0
1470 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  2,  2,  0,  0,  0
1480 ' ----- @2 MAIN 2
1490 DATA 61,  15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  4
1500 DATA 15,  6,  1,  2,  2,  28,  1,  1,  5,  0,  0
1510 DATA 16,  15,  1,  7,  2,  0,  1,  1,  0,  0,  0
1520 DATA 15,  1,  1,  2,  2,  0,  1,  1,  1,  0,  0
1530 DATA 13,  6,  1,  8,  2,  0,  1,  1,  0,  0,  0
1540 ' ----- @3 BASS
1550 DATA  2,  15,  0,  0,  0,  0,  8,  1,  0,  0,  6
1560 DATA 31,  8,  2,  8,  6,  30,  0,  1,  3,  0,  0
1570 DATA 31,  8,  3,  8,  6,  49,  0,  8,  3,  0,  0
1580 DATA 31,  17,  1,  6,  3,  15,  0,  0,  3,  0,  0
1590 DATA 31,  8,  0,  6,  3,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1600 ' ----- @4 BASS DRUM
1610 DATA 45,  15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  6
1620 DATA 31,  20,  15,  0,  3,  15,  0,  0,  0,  0,  0
1630 DATA 31,  21,  20,  9,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1640 DATA 31,  18,  15,  10,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1650 DATA 31,  18,  15,  10,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1660 ' ----- @5 SNARE DRUM
1670 DATA 60,  15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  6
1680 DATA 31,  3,  2,  0,  0,  0,  0,  15,  3,  0,  0
1690 DATA 31,  14,  3,  7,  3,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1700 DATA 31,  23,  19,  14,  14,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1710 DATA 31,  17,  15,  8,  8,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1720 ' ----- @6 BRASS
1730 DATA 61,  15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  6
1740 DATA 20,  10,  8,  7,  13,  26,  0,  2,  3,  0,  0
1750 DATA 27,  6,  15,  8,  15,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1760 DATA 27,  6,  15,  8,  15,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1770 DATA 27,  6,  15,  8,  15,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1780 '
1790 FOR VN=1 TO 6:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT:NEXT
1800 GOSUB 1280:NEXT
1810 '
1820 T$="T192":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:GOSUB 2550
1830 CA$="Q6L32O4@V127@4C&<C>C&<C>C&<C>C&<C>R4L16O3@5C&<G>C&<G>C&<G>C&<G>>
1840 FF$="Q8R4O7Y7,28S9M2500Y6,0C4R4R4Y7,56"
1850 A0$="Q8@2O5L4V13E2F+G2EF+G"
1860 B0$="Q6@3L8O3V14E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<"
1870 CB$="O4L16@4C&<CRR@5C&<CRR>>@4C&<C>C&<C@5C&<CRR>>":C0$=CB$+CB$
1880 D0$="Q8O5L16V14E4E8V13EV12E V14F+F+V13F+V12F+ V14G4G8V13GV12G V14EEV13EV12E
 V14F+F+V13F+V12F+ V14GGV13GV12G"
1890 E0$="O8L16O5V14E2&E4&E8&V13E&V12E V14E2&E4&E8&V13E&V12E"
1900 FA$="E8>EE<"
1910 F0$="Q8L16O5S9M1500"+FA$+FA$+FA$+FA$+ FA$+FA$+FA$+FA$
1920 A1$="A1&A1":B1$="D>D<D>D<D>D<D>D< D>D<D>D<D>D<D>D<"
1930 D1$="V14A1&A2&A4&A8&V13A&V12A
1940 E1$="V14D2&D4&D8&V13D&V12D V14D2&D4&D8&V13D&V12D"
1950 FB$="D8>DD<"
1960 F1$=FB$+FB$+FB$+FB$+"M3500L8B>C<ABGAF+GL16M1500"
1970 A2$="E2F+G2EF+G":B2$="C>C<C>C<C>C<C>C< C>C<C>C<C>C<C>C<"
1980 D2$="V14E4EEV13EV12E V14F+F+V13F+V12F+ V14G4GGV13GV12G V14EEV13EV12E V14F+F
+V13F+V12F+ V14GGV13GV12G"
1990 E2$="V14C2&C4&C8&V13C&V12C V14C2&C4&C8&V13C&V12C"
2000 FC$="C8>CC<"
2010 F2$=FC$+FC$+FC$+FC$+ FC$+FC$+FC$+FC$
2020 A3$="F+2.ED+1":B3$="<B>B<B>B<B>B<B>B< B>B<B>B<B>B<B>B"
2030 D3$="V14F+2F+F+V13F+V12F+ V14EEV13EV12E V14D+2D+4D+D+V13D+V12D+
2040 E3$="<V14B2&B4&B8&V13B&V12B V14B2&B4&B8&V13B&V12B>"
2050 FD$="<B8>BB"
2060 F3$=FD$+FD$+FD$+FD$+"M3500L8D+BAGF+ED+<BL16>M1500"
2070 '
2080 A4$="V13@6O5Q4EDC2<B2AG>":B4$="O4L4Q5EDC2<B2AG>"
2090 D4$="O5V12E&E&V11E&V10E V12D&D&V11D&V10D V12C4&V11C&V10CRR <V12B4&V11B&V10B
RR V12A&A&V11A&V10A V12G&G&V11G&V10G>":E4$="R1R1"
2100 D5$="O5V14E&E&V13E&V12E V14D&D&V13D&V12D V14C4&V13C&V12CRR <V14B4&V13B&V12B
RR V14A&A&V13A&V12A V14G&G&V13G&V12G>"
```

```
2110 A6$="EDC2<B2BA8G8>Q8":B6$="EDC2<B2BA8G8"
2120 CC$="O4L16@4C&<CRR@5C&<CRR>>@4C&<C>C&<C@5C&<C>C&<C>>":C6$=CB$+CC$
2130 D6$="O5V14E&E&V13E&V12E V14D&D&V13D&V12D V14C4&V13C&V12CRR <V14B4&V13B&V12B
RR V14B&B&V13B&V12B V14A&V12A V14G&V12G
2140 '
2150 A7$="V14@1O5E2.F+G2.B":B7$="L8O3E>E<E>E<E>E<E>E< E>E<E>E<E>E<E>E<"
2160 D7$="R1R1"
2170 A8$="A+1&A+1":B8$="D+>D+<D+>D+<D+>D+<D+>D+< D+>D+<D+>D+<D+>D+<D+>D+<"
2180 E8$="V14D+2&D+4&D+8&V13D+&V12D+ V15A+V13A+V15BV13BV15A+V13A+V15BV13BV15A+V1
3A+V15BV13BV15A+V13A+V15BV13B"
2190 D9$="Q8O4V14E2EEEV13E V14F+F+F+V13F+ V14G2GGGV13G V14BBBV13B"
2200 D10$="V14A+1A+2A+4A+A+A+V13A+"
2210 A12$=">C1&C1":D12$=">V14C1C2C4CCCV13C"
2220 A13$="C+1&C+1":D13$="V14C+1C+2C+4C+C+C+V13C+"
2230 A14$="C1<B2AG":D14$="V14C2C4CCCV13C<V14B4BBBV13BV14AAAV13AV14GGGV13G
2240 E14$="V14D+2&D+4&D+8&V13D+&V12D+V14D+2&D+4&D+8&V13D+&V12D+"
2250 '
2260 A15A$="Q4O4B2BA8G8":A15$=A15A$+A15A$:B15A$="Q5O3B2BA8G8":B15$=B15A$+B15A$
2270 C15A$="O4@4C&<CRRRR>C&<C@5C&<C>C&<C>C&<C>C&<C>>"
2280 C15$=C15A$+C15A$
2290 D15A$="L16O4Q6V14B4&V13B&V12BRR V14B&B&V13B&V12B V14A&V13A V14G&V13G":D15$=
D15A$+D15A$
2300 E15A$="R1":F15A$=FA$+FA$+FA$+FA$
2310 '
2320 PLAY   ,   ,CA$,   ,   ,FF$
2330 FOR I=1 TO 2
2340 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$:PLAY A1$,B1$,C0$,D1$,E1$,F1$
2350 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$,F2$:PLAY A3$,B3$,C0$,D3$,E3$,F3$
2360 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$:PLAY A1$,B1$,C0$,D1$,E1$,F1$
2370 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$,F2$:PLAY A3$,B3$,C0$,D3$,E3$,F3$
2380 '
2390 PLAY A4$,B4$,C0$,D4$,E4$,F0$:PLAY A4$,B4$,C0$,D4$,E4$,F0$
2400 PLAY A4$,B4$,C0$,D5$,E4$,F0$:PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E4$,F0$
2410 NEXT
2420 '
2430 PLAY A7$,B7$,C0$,D7$,E0$,F0$:PLAY A8$,B8$,C0$,D7$,E8$,F0$
2440 PLAY A7$,B7$,C0$,D7$,E0$,F0$:PLAY A8$,B8$,C0$,D7$,E8$,F0$
2450 PLAY A7$,B7$,C0$,D9$,E0$,F0$:PLAY A8$,B8$,C0$,D10$,E8$,F0$
2460 PLAY A7$,B7$,C0$,D9$,E0$,F0$:PLAY A12$,B8$,C0$,D12$,E8$,F0$
2470 PLAY A13$,B7$,C0$,D13$,E0$,F0$:PLAY A14$,B8$,C0$,D14$,E14$,F0$
2480 '
2490 PLAY A4$,B4$,C0$,D4$,E4$,F0$:PLAY A4$,B4$,C0$,D4$,E4$,F0$
2500 PLAY A4$,B4$,C0$,D5$,E4$,F0$:PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E4$,F0$
2510 '
2520 PLAY A15$,B15$,C15$,D15$,E4$,F0$:PLAY A15A$,B15A$,C15A$,D15A$,E15A$,F15A$
2530 GOTO 2330
2540 '
2550 SCREEN@1:CLS
2560 '
2570 X=50:Y=50:Z=150:A=1:B=5:FOR III=1 TO 3:FOR I=A TO B:FOR II=A TO B
2580 SYMBOL(10+I,10+II),"DUAL TARGETS",3,4,[X,Y,Z]
2590 SYMBOL(60+I,60+II),"Battle Music",2,3,[Z,Z,X]
2600 SYMBOL(60+I,100+II),"(C)DATA WEST",2,3,[Y,Z,X]
2610 SYMBOL(20+I,130+II),"Copied By W.MoMo",2,3,[Z,Y,Z]
2620 SYMBOL(I,160+II),"Programed By W.MoMo",2,3,[X,Z,Z]
2630 NEXT:NEXT:A=A+1:B=B-1:X=X+8:Y=Y-16:Z=Z+32:NEXT:RETURN
```

評…いいね，いいね（編）

H
E
N

by 東京都江戸川区・TIPE—J9

★影さんのサングラスを借りたら，目が悪くなった。どうしてくれる!?（岩手県水沢市・吉田誠誠17才）……【影：私のマスクも借してあげようか。編：口が悪くなりますよ。Dr.D：口が軽くなる場合もあるがな。つぐ美：口だしもするんですよね。影：なんじゃーい。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードII用

ルパン三世 バビロンの黄金伝説

~アレンジ・テーマ曲~

Ⓒ東 宝

エントリー・コード 88M—① 大矢 由比

ベーマガ'89年5月号261ページで紹介されている,「ルパン三世・バビロンの黄金伝説」のオープニング・エンディングなどで使われている曲です。ゲームのほうはノーマル音源なのですが,私はFAユーザーなのでサウンドボードII用にアレンジしてみることにしました。

プログラムについて

“fm. ipl”をロードし,音色拡張を行なってください。この曲では内蔵音色も使用します。

プログラムのほうですが,予想をはるかに越える長さのものになってしまいました。曲自体,同じフレーズを繰り返すことがほとんどないのもその一因ですし,私自身が好んで長くしてしまったせいでもあります。なにしろゲームのほうのアレンジはおせじにもいいできとはいいがたく,またこちらはサウンドボードIIなのだし,なにも原曲をそのままコピーすることがいいとばかりは限らないということで大幅に手を加えてしまったのです。

しかし,実際に鳴っている音を削るということはしていないので,原曲の形はつかめるのではないかと思います。

長いプログラムを打ち込む苦痛は私自身もよく経験しているだけに,今回のプログラムの長さについては本当に申しわけなく思うのですが,珍しい曲を聴けるといった気持ちでのんびりと打ち込んでください。MMLを変数に入れたらすぐにCMD PLAYするという形式なので,打ち込んだ分はすぐ聴くことができます。このほうがデバッグも楽なのではないでしょうか。

アレンジについて

原曲のほうでは,PSG1声でメロディを鳴らし,ベースにFM1声,その他にFM1声という構成でした。ベースとスネアだけはもとのままに近いのですが(しかしこれすら装飾音を入れるなどしている),メロディはピアノなどの音色に切り替えるようにしました。D~$,E~$あたりはほとんど勝手に作ったものです。BASICでもデータ量さえ増やせばいろいろ遊べるものだなあなどと考えながら,楽しく作りました。

最後に

そういえばこのソフトはチャレアベⓋにも載っていましたよね。

採用されるかどうかもわからないうちからこんなことを書くというのはなんだか気恥かしいのですが,もし運良く掲載されることになったときのために一言…。完成度が高いとはいえませんが,一所懸命作ったプログラムです。1小節でもいいから打ち込んで,聴いてみてくださいね。お願いします。



GORRY先生より一言

今月も女性の投稿です。いや,決してヒイキしているわけでは…少しあるかもしれません(笑)。

しかしウデは確かです。こういう曲もいいですね。88のBASICという小さい器じゃたりないのでは…という感じがします。もっと大きな器で聴いてみたいですね。

最近,システムを入れずに投稿する人が増えています。ちゃんと入れてください。とくにボードIIを使ったものや2HDディスクで投稿する人は注意しましょう。

ルパン三世バビロンの黄金伝説~アレンジ・テーマ曲~のミュージック・プログラム・リスト

```
10 REM ////////       ﾙﾊﾟﾝ 3 ｾｲ  .. ﾊﾞﾋﾞﾛﾝ ﾉ ｵｳｺﾞﾝ ﾃﾞﾝｾﾂ      ////
20 REM                1990.  9/21. Programed by YUI/OHYA..
30 CLEAR ,&HCFBF
40 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4:AD=&HCFC0
50 DIM A125%(4,9),A65%(4,9),A98%(4,9)
60 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:READ A$:D=VAL("&H"+A$):POKE AD,D:AD=AD+1
70 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179:NEXT
80 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!":STOP ELSE NEXT
90 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
100 GOTO 240:DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
110 *VOICE.SET
120 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT "TONE NO.ERROR":STOP
130 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) A
ND 255
140 POKE AD,A%(0,0):FOR J=1 TO 4:I=OP(J):AD=AD+1
150 POKE AD,(A%(I,8)AND 7)*16+A%(I,7):POKE AD+4,A%(I,5)
160 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0):     POKE AD+12,A%(I,1)
170 POKE AD+16,A%(I,2):               POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
180 POKE AD+24,A%(I,9):NEXT:AD=AD+25
190 POKE AD,A%(0,1)*16:               POKE AD+1,A%(0,2)
200 POKE AD+2,A%(0,3):                POKE AD+3,A%(0,4)AND 255
210 POKE AD+4,A%(0,4) ¥ 255:          POKE AD+5,A%(0,5)AND 255
```


★1人暮らしじゃないけれど,お金がない。(福岡市・下宿の亜由佳20才)……【影:金はあってもヒマはなし,ヒマはあっても金はなし。つぐ美:編さんと影さんのことね。影:ふふっ,今の私は金もヒマもないのだよ,つぐ美クン!編:仕事しないからですよ。】

```
220 POKE AD+6,A%(0,6)AND 255:          POKE AD+7,A%(0,7)
230 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
240 'FOR N=1 TO 4
250 '// AF OM WF SY    SP  PD AD PS //////   KEY
260 DATA 60,15, 2, 1, 9500,100, 50, 2, 0, 0
270 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
280 DATA 31, 0, 0, 0, 0,34, 0, 8, 3, 0
290 DATA 20,15, 8, 6, 3, 1, 0, 8, 3, 0
300 DATA 31, 0, 0, 0, 0,23, 0, 4, 7, 0
310 DATA 31,15, 8, 6, 3, 1, 0, 4, 7, 0,62
320 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   SYNTH
330 DATA 52,15, 2, 1,5500,190,50, 2,0,3
340 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
350 DATA 21, 3, 0, 3, 2,23, 0, 4,-1, 0
360 DATA 14, 7, 0, 7, 3, 2, 0, 4,-1, 0
370 DATA 20, 6, 0, 3, 0,21, 0, 4, 2, 0
380 DATA 11, 7, 0, 7, 3, 0, 0, 4, 3, 0,63
390 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   PIANO
400 DATA 60,15, 2, 1,5500,190,50, 2,0,3
410 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
420 DATA 22, 4, 3, 5, 5,35, 1, 3, 3, 0
430 DATA 23,10, 8, 5, 5, 3, 1, 1, 3, 0
440 DATA 23, 4, 3, 5, 5,48, 1,15, 7, 0
450 DATA 22,10, 8, 5, 5, 3, 1, 4, 7, 0,70
460 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   VOICE
470 DATA 44,15, 2, 1,4500,40, 0, 4, 0, 0
480 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
490 DATA 31, 0, 0, 2, 0,44, 0, 8, 7, 0
500 DATA 14, 0, 0, 9, 0, 0, 0, 8, 7, 0
510 DATA 31, 0, 0, 2, 0,45, 0, 8, 3, 0
520 DATA 15, 0, 0, 9, 0, 0, 0, 8, 3, 0,77
530 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   BRASS
540 DATA 52,15, 2, 1, 200,72,50, 3,0,0
550 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
560 DATA 13, 0, 0, 6, 0,14, 0, 4, 3, 0
570 DATA 15, 9, 3, 6, 5, 1, 0, 4, 7, 0
580 DATA 13, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 8, 7, 0
590 DATA 15, 9, 3, 6, 5, 2, 0, 8, 3, 0,78
600 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   FLUTE
610 DATA 60,15, 3, 0,200,127, 0, 0,0,3
620 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
630 DATA 17, 4, 3,15, 1,36, 1, 4,-3, 0
640 DATA 16, 3, 0,15, 1,28, 0, 2,-3, 0
650 DATA 16, 5, 3,15, 2,34, 1, 4, 2, 0
660 DATA 16, 5, 0,15, 2, 0, 0, 2, 3, 0,91
670 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   PIANO2
680 DATA 60,15, 3, 0,200,127, 0, 0,0,3
690 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
700 DATA 30, 2, 9, 6, 2,31, 0, 7,-1, 0
710 DATA 30, 8, 9, 6, 2, 0, 1, 2,-1, 0
720 DATA 30, 3, 9, 4, 2,31, 1, 7, 6, 0
730 DATA 30, 7, 9, 5, 7, 0, 1, 2, 3, 0,125
740 '// AF OM WF SY   SP PD AD PS //////   S.DRUM
750 DATA 60,15, 3, 0,200,127, 0, 0,0,3
760 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AS
770 DATA 31, 5, 0, 9,15, 0, 0, 3, 0, 0
780 DATA 31,14, 0, 9,15, 0, 0, 2, 0, 0
790 DATA 31,20, 0, 9,15, 6, 0, 3, 0, 0
800 DATA 31,16, 0, 9,15, 0, 0, 2, 0, 0,65
810 FOR N=1 TO 8
820  FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I:READ NO
830  GOSUB *VOICE.SET:NEXT
840 CMD UNLINK:A$="T118Y38,209":CMD PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
850 KEY 2,"go to 840"+CHR$(13)
860 REM ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲               SET   MML            ▼▲
870  A$="@30O3L16V13ER4D8RERRA>CRD-8DR>DRRC8RD8V12D-32V9C32RR<V13C8."
880  B$="@L@125O5Q6VE2LEFE2EF"
890  C$="@M@70O5L8RQ6V12E.D.ER2E.D.E64F64R16.ED16C."
900  D$="@62L16O2V11@RQ5RRARRARRA-32A4..."
910  E$="@62L16O3V11@RQ5RRFRRFRRE 32F4..."
920  F$="@77O2LV5D@65V15C"
930  CMD PLAY #5,A$,B$,C$,D$+D$,E$+E$,F$+F$+F$+F$
940   A2$="<AR4G8.AR4G8.ARARRG8.AR"
950   B2$="<B2B>C<B2@72@MOL16AV1AVBV1BVL32B>C16V1CVDV6DVE16"
960   C2$="<B4R4.>C4D<B-32B4...@72VL16CV1CVDV1DVL32E-E16V1EVGV6GVA16"
970   E2$="RRCRRCRR<B32>C4..."
980   F2$="@77LV5C@65V15C"
990   CMD PLAY #5,A2$+"GRFRE",B2$,C2$,D$+D$,E2$+E2$,F2$+F2$+F2$+F2$
1000 A3$="DR4C8.DRR>A>E-64E32.RE-8DRDRRC8R32VD-32V13D4R<C8."
1010 B3$="V1E8R2@125@LQ3VG4F8E1"
1020 C3$="V1L8A@70Q6V12>E<A>G16E.R2EED16F.EDC"
1030 CMD PLAY #5,A3$,B3$,C3$,D$+D$,E$+E$,F$+F$+F$+F$
1040  B4$="R1R2.R16@M@78O2V11Q8B-8."
1050  C4$="<B4R2>D4<B1"
1060  CMD PLAY #5,A2$+">ER<ARA-",B4$,C4$,D$+D$,E2$+E2$,F2$+F2$+F2$+F2$
1070 A5$="G8R4.G8R8B-RBR>C4.RRDRD-RCR<G-32G."
1080 B5$="L16ARRR>@62V12A4.R<@78V11A>CD8.<AR>@62V12A2&A8B-8>C8"
1090 C5$="@ML8@70Q8RO5AG>C16<A16&A2RAGFEEF"
1100 E5$="@66@MQ8O3V10G1C1"
1110 F5$="@77V5D@65V14C2C8C4.C4..C16C8C8"
1120 CMD PLAY #5,A5$,B5$,"V12"+C5$+"G","VR16"+C5$+"G16",E5$,F5$
1130  A6$="F4R4FRE4.D8R4>V10Q8B32>V13Q4C32.D-Q8D4V10E-VE"
1140  B6$="<AR@78V11ERRCRR<A8R2GRRG-RRF2"
1150  C6$="A4.RE.G.F2R4R"
1160  E6$="<F2.>C8..D-32D4...E32F2"
1170  CMD PLAY #5,A6$,B6$,C6$+"V13CD","R16."+C6$+"V9CD32",E6$,F5$
1180 A7$="<V14L2AA-GV15G-FDEL8RQ5V14EG-A-16"
1190 B7$="@72OV10A2A-2>C1&C1&C8.@62Q4V<B16>D8E-16E4"
1200 C7$="E4DCE4CDE>C<BAE4CDE.C.DE.G.FE2"
1210 E7$="@70O6V11C2<B2B-1@69C4&C16C8.D4G-32G16.A16B2"
1220 F7$="RC2C8C8L16CC8CC8CCCCCCCCC"
1230 CMD PLAY #5,A7$,B7$,C7$,"R8"+C7$,E7$,F5$+F7$
1240  A8$="A.RREGRR.F.RRCERBB-16"
1250  B8$="@72  V13O5Q8E4V12L64E-V11DV10D-V9C<VBV7B-V6AR"
1260  B8B$="    V13   >F4V12   EV11E-V10DV9D-VDV7<BV6B-R"
1270  C8$="   B.   AECBA16E4   G.   FC<A>F16R16F16E4"
1280  D8$="V12G.V9RAECBA16E V12E.V9RFC<A>F16R16F16E"
1290  E8$="@72@RV13Q8O A4V12L64A-V11GV10G-V9F V8EV7E-V6DR"
1300  CMD PLAY #5,A8$,"@L"+B8$+"R2R8"+B8B$,C8$,D8$,E8$+"R2R8"+B8$,"R16"+F2$+F2$+
F$+"RC8."
1310 A9$="A.RREGR4.F4>F<F4>V14F<F>F"
1320 B9$="V13B16Q5L8B.V11B.V9B.V7B.V5B4@77V2O3Q6G.V4F.V6E.VD.V10L16CDV12CD"
1330 C9$="B.AEC<BA>CEG.F.E.D.C16D16C16D16"
1340 D9$="E.RAEC<BA>CEG.F.E.D16V10L16ABAB"
1350 E9$="V13>E16Q5L8E.V11E.V9E.V7E.V5E4@77V13O3Q6G.V11F.V9E.V7D.V5L16CDV3CD"
1360 F9$="R8C.CV11L16CV12CV13CV15C"
1370  CMD PLAY #5,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,"R16"+F$+F$+F9$
1380  AA$="<D64E-64E8..E4F4F4ER>VD64V10E-64V13E4....@114V6F64G-64G32G16E"
1390  BA$="V11Q8E2<V10F8.V9@MA8.B>@RV10DER
1400  CA$="E-64E2....."
1410  DA$="RV0@62<<BAB V1ABAB V2ABAB V3ABV4AB V5{A-AA-V6AA-A}4V7A-2"
1420  EA$="DE-EFG-GA-AB-B>CD-"
1430  EA$="Q8@MO2@72L32V5"+EA$+"V7"+EA$+"V9"+EA$+"V10E16V0E2"
1440  FA$="R8C4C4C4C8CCCCC2V13CV14CV15C."
1450  CMD PLAY #5,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
1460 REM /    Key in is very tire...COFFEE BREAK.        //////////
1470 AB$="<@30V13A2V9B64>V13C16..<AEE-16D2R16>C4<GG-"
1480 BB$="@91O6Q8@ML8VC2&C.C16DE-E2..L16DD-"
1490 CB$="@91O5L8Q8C<A>C<G16A16&A2REGD16E4.."
1500 EB$="@63OL16Q4RRCCCCR4CCCCRR"
1510 FB$="@77V7LO2C@65V15C"
1520 CMD PLAY #5,AB$,BB$,"V10"+CB$,"VR8"+CB$,"V"+EB$+EB$,FB$+FB$+"8C8"+FB$+FB$+"
8C8"
1530  AC$="FCFCE32L16F.CDFG32A-32A>C<<EE8EFF8FGG8GA-A-8G64A-64E32"
1540  BC$="C1V5EE8EDD8DCC8C<BB8B"
1550  CC$="RCC<A>CR16.<L64GA-A16>FG-G16.G-FE2."
1560  EC$="@106V6>>L32GFEDV5C<BAGV4FEDC<V2BAGFV0E4<@63"
1570  FC$="@77V7L8O2D@65V15C":FC$=FC$+FC$+FC$+FC$
1580  CMD PLAY #5,AC$,BC$,CC$,"R8"+CC$,EB$+EC$,FC$+FC$
1590 AD$="A2>L8C<AGA>C4.RDC<GG-"
1600 BD$="L16RRAAAAR4AAAARR"
1610 CD$="L8RA>C<G16A2R.AGA16E4.."
1620 FD$="LQ5V14CCCC8C8"
1630 CMD PLAY #5,AD$,"V9"+EB$+EB$,CD$,"R8"+CD$,"V10"+BD$+BD$,FD$+FD$
1640  AE$=">C<A>C<A>C<F>C<FRE-32E16.R16V13E16RV14E2"
1650  BE$="V10RRCCCCR4<DDV11DDV12DV13E-RRQ8EV1E8V10D8.E4"
1660  CE$="R>C4<A>C<CDCR@70>>E16RG.D64E-64E2<L16"
1670  DE$="RR>C4<A>V9C16<CD16CRE2."
1680  EE$="V10RRAAAAR4<AAV11AAV12AV13ARRBV1Q8B8V10B8.B4"
1690  FE$="Q8R8CCL8CC16C16CRC.C.C4C16CC16C16"
1700  CMD PLAY #5,AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,FE$
1710 AF$="V13A2>C4<GE16D.RR>D16E16F.F16CDBBR16B.E4G-A-16A4R16ARAE.<Q8E."
1720 BF$="@77OL8RAGA>C<AGE4<G64A-64A8..>C4DCDE2R.L64FGAB>C16R16<B16A8"
1730 CF$="@78<<V5E2D2<F1BRBRRBBBA-4@70>>>>V13CR<BV14AR2@125@LO7VC<BAFEC<AF"
1740 EF$=">A2G2C2.D8E-8ERERREEEE2@72OV9A8V1A8V9A8"
1750 FF$="C8C8L16CCCCC4CCCCC4C4C8C8.V13CV14C8"
1760 CMD PLAY #5,AF$,"V10"+BF$,CF$,"VR8"+BF$,EF$,F2$+F2$+F$+F$+FF$
1770 GOTO 930
1780 REM
1790 CLS 3:RESTORE 1820:SCREEN 0:Y=0:FOR I=0 TO 3
1800 READ A:FOR X=1 TO A:READ A$:PUT@(X*16,Y),KANJI(VAL("&H"+A$)),PSET
1810 NEXT:Y=Y+16:NEXT:END
1820 DATA 8,3C2B,3A6E,323B,335A,2364,2369,2373,236B
1830 DATA 11,4134,2332,2330,364A,252A,256A,2538,254A,256B,2336,364A
1840 DATA 8,4177,4E41,2433,245F,2337,2330,2330,315F
1850 DATA 25,2229,2335,2330,2332,3474,496C,3829,3474,496C,3B54
1860 DATA     3464,4152,442E,2335,213C,2333,213C,2331,2335
1870 DATA     4267,4C70,4D33,4866,245E,2447
```

PC-8801mkII SR

★さて問題です。なぜこのハガキには62円切手がはってあるのでしょう？Ⓐ41円切手がなかったⒷボツにならないよう太っ腹なところを見せたⒸ影さんに読んでもらうため。答えは来月のOF誌上で。(兵庫県神戸市・**変態爆発**.**//**永山久男14才)……【影：まて次号！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB 01/8FB 01)+FM音源ボード(要NEW-FM音源ドライバー)用

MSX版
パロディウス
～エンディング～

©コナミ

エントリー・コード X1M-①　桐畑　厚宏

◉内 容

MSX版パロディウスより，エンディングを作ってみました。かなり良い曲なので，ぜひ入力してください。

◉プログラム

X1で作ったはじめての曲なので，リストなどは見づらいと思いますが，がんばって入力してください。

◉苦労した点

原曲がSCCで鳴っているので，音色をどういうふうにアレンジするかが問題でした。

◉注意

NEW FM音源ドライバーを起動して，実行してください。それと，スピーカで聞くときは低音をあげて聞いてください。

参考：パロディウスの楽譜と，テープ

GORRY先生より一言

けっこううまくFM音源化されています。エレピのメロディがきれいでいいですね。

ただその分，ブラスのパートが「表情」に欠けている気がしないでもありません。音量などに気を配ってみましょう。

ラストのほうのリタルダンド（遅くなること）もしっくりはまっていない感があります。直してみましょう。

MSX版パロディウス～エンディング～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 DEFINT A-Z:INIT:CLS 0:SCREEN
1010 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1Q8O4L4P3^20V10S0,0,0,0"):NEXT
1020 A$=USR4("P"):A$=USR2("0"):RESTORE
1030 DIM A%(4,10):RESTORE
1040 PRINT "WAIT A MOMENT!"
1050 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
1060 FOR T=0 TO 12:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
1070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
1080 READ A%(I,J)
1090 IF INKEY$(0)=" " THEN J=10:I=4:T=5
1100 NEXT:NEXT
1110 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1120 NEXT T:KEY 0,""
1130 '                                                    @0  BASS 1
1140 DATA 36, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1150 DATA 23,  0,  0,  0,  3, 23,  0,  1,  7,  0,  0
1160 DATA 19,  1,  0, 10,  3,  2,  0,  2,  7,  0,  0
1170 DATA 18,  0,  0,  0,  3, 22,  0,  1,  3,  0,  0
1180 DATA 15,  2,  0, 10,  3,  2,  0,  2,  3,  0,  0
1190 '                                                    @1  BASS 2
1200 DATA 32, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1210 DATA 31,  7,  7,  9,  2, 25,  3,  6,  0,  0,  0
1220 DATA 24,  6,  6,  9,  1, 56,  3,  5,  0,  0,  0
1230 DATA 31,  9,  7,  9,  1, 19,  2,  0,  0,  0,  0
1240 DATA 31,  6,  6,  9, 15,  0,  2,  1,  0,  0,  0
1250 '                                                    @2  B.D
1260 DATA 37, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1270 DATA 31, 24,  0, 15, 15,  5,  0,  0,  0,  1,  0
1280 DATA 31, 19, 18, 15, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1290 DATA 31, 18, 18, 15, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1300 DATA 31, 18, 18, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1310 '                                                    @3  S.D
1320 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1330 DATA 30,  0,  1,  0,  0,  5,  0, 12,  0,  3,  0
1340 DATA 31, 15, 11,  8, 14,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1350 DATA 31, 22, 11,  6, 15, 10,  0,  1,  0,  3,  0
1360 DATA 31, 18, 11,  8, 15,  0,  0,  2,  0,  1,  0
1370 '                                                    @4  TOM TOM
1380 DATA 59, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1390 DATA 31,  1,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1400 DATA 31, 22, 13,  4,  5, 28,  1,  0,  0,  0,  0
1410 DATA 31, 26,  5,  9, 14,  8,  2,  2,  0,  0,  0
1420 DATA 31, 10,  8,  7,  4,  0,  1,  2,  0,  0,  0
1430 '                                                    @5  MAIN 1
1440 DATA 52, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1450 DATA 27,  4,  0,  6, 15, 35,  1,  3,  3,  0,  0
1460 DATA 31,  7,  0,  7, 15,  2,  2,  1,  4,  0,  0
1470 DATA 31,  7,  0,  4, 14, 41,  1, 14,  7,  0,  0
1480 DATA 31,  8,  0,  7, 15,  4,  0,  4,  7,  0,  0
1490 '                                                    @6  MAIN 2
1500 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1510 DATA 25,  9,  0,  2,  2, 24,  0,  2,  7,  0,  0
1520 DATA 16, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1530 DATA 22,  8,  0,  2, 15, 23,  0,  2,  3,  0,  0
1540 DATA 16,  7,  0,  6,  1,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1550 '                                                    @7  BACK 1
1560 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1570 DATA 28,  0,  0, 15, 15, 28,  0,  2,  7,  0,  0
1580 DATA 28,  1,  0, 15, 15,  8,  0,  1,  7,  0,  0
1590 DATA 28,  0,  0, 15, 15, 28,  0,  2,  3,  0,  0
1600 DATA 28,  1,  0, 15, 15,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1610 '                                                     @8  HIHAT
1620 DATA 56, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1630 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1640 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1650 DATA 31, 10,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1660 DATA 31, 19,  0,  7, 15,  5,  0, 15,  0,  0,  0
```


★やっほ～！（こんなんで載ったらなさけないだろうな)。(大阪市・JET16才）……【影：やーい，なさけないなさけない。つぐ美：本当になさけないわね。編：まったくなさけないですよ。Dr.D：なさけないのう。影：みんなもそう思うか。一同：アンタが。】

```
1670 '                                          @9  C.C
1680 DATA 60, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1690 DATA 31,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  2,  0,  2,  0
1700 DATA 31, 11, 10,  6,  5,  6,  0, 13,  0,  0,  0
1710 DATA 31,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  8,  0,  3,  0
1720 DATA 23, 12, 13,  6, 11,  6,  0,  9,  0,  1,  0
1730 '                                          @10  BACK 2
1740 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1750 DATA 31,  6,  5, 15, 15, 28,  0,  2,  7,  0,  0
1760 DATA 31, 10,  5, 15, 14,  2,  0,  1,  7,  0,  0
1770 DATA 31,  6,  5, 15, 15, 28,  0,  2,  3,  0,  0
1780 DATA 31, 10,  5, 15, 15,  2,  0,  1,  3,  0,  0
1790 '                                          @11  BACK 3
1800 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1810 DATA 31, 12, 12,  4,  5, 38,  2, 13,  3,  0,  0
1820 DATA 31, 11, 13,  7,  5,  1,  1,  1,  3,  0,  0
1830 DATA 31,  6,  5,  4,  5, 32,  2,  1,  7,  0,  0
1840 DATA 30,  9,  9,  7,  5,  1,  1,  1,  7,  0,  0
1850 '                                          @12  STRING
1860 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1870 DATA 31,  0,  0,  4,  0, 28,  0,  2,  3,  0,  0
1880 DATA 31,  0,  0,  7,  0,  4,  0,  2,  3,  0,  0
1890 DATA 31,  0,  0,  4,  0, 24,  0,  2,  7,  0,  0
1900 DATA 31,  0,  0,  7,  0,  4,  0,  2,  7,  0,  0
1910 '
1920 DEFSTR A-H:DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
1930 '---------- [ BASS ]
1940 A(0)="T114 @0 Q8 V15 L1 O2 ^20 P3
1950 A(1)="D-G-GA-B-A-G-&G-
1960 A(2)="L4 |:4 D-FA-F:| D-FA->D-<G-B->D-G-<GB->E-G<A-E-A->C
1970 A(3)="<FA->CF<B->FB-F<GB->E-G<A-E-A->C
1980 A(4)="@1 V14 O2 L8|:16B-:| |:G-G-G-A-&A-A-A-A-:|
1990 A(5)=A(4)
2000 A(6)="@0 V15 O2 |:D-1<B-1:A-1G-G-G-G-G-G-G->:|A-1G-G-G-G-A-A-A-A-
2010 A(7)=A(4)+A(5)+"@0V15O2D-1&D-1
2020 A(8)="T165 @1L8V14 |:O2D->D-<F>F<G->G-<E->E-<G>G<E->E-<A->A-<E->E-:
2030 A(9)="<D->D-<F>F<G->G-<E->E- L16 <A-8>A-A-<A-8>A-A-<A-8>A-A-<A-8>A-A-<L8:|
2040 A(10)="<L16T147|:B-8>B-B-<:|G-8>G-G-<E-8>E-E- <|:G8>GG<:|A-8A-A-A-8>A-A-
2050 A(11)="T122<A8>AA<A8>AA<T110L8AEA>C+<AC+EA>C+EA>C+@0V15O3T100<D-1
2060 FOR I=0 TO 11:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
2070 '
2080 '---------- [ MAIN ]
2090 B(0)="@5 Q8 L8 V15 ^40  S255,8,10,28 O4
2100 B(1)="F4.A->D-4<A-.>D-16 <B-4.G-G-2 G4.B->E-4<B-.>E-16 D-4.CC2
2110 B(2)="D-2F4D-4E-4D-4C4E-4 D-1&D-1&D-1&D-1&D-1&D-1
2120 B(3)="@6 L8 O3
2130 B(4)=B(1)+"F2&F<A->CFE-4.D-D-4<B-4>E-2&E-<GB->E-D-4.CC4<<(A-,4F)4
2140 B(5)="O4F2&FFE-D-E-4.D-D-2<G-B->D-<A-&A-4>CE-<G-B->D-<A-&A->CE-A-
2150 B(6)="F2&FFE-D-(A,B-)32&B-4&B-16.FF2<G-B->D-<A-&A-4>CE-<B->D-G-C&CE-A->
2160 B(7)="C@5 L8 O5 |:G-4.FF2E-4.D-D-2:D-4.CC2<B-4>D-4C4<A-4>:|D-4.CC2<B-4>D-4C
4E-4
2170 B(8)=B(3)+B(5)+B(6)+"C<D-1&D-1 @5 L8 O4
2180 B(9)="|:R8F16F16A-FB-4G->D-&D-D-C<B-A-E-A->C:<RFA-FB-4G->D-&D-D-D-E-C<B-A-4
:|
2190 B(10)="D-2<B-4G-4B-4>E-4D-4C4 E2C+2<A2>C+2D-1
2200 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
2210 '
2220 B(0)="@5 Q8 L8 V12 ^20 S255,8,10,28 O4 R8
2230 B(7)="@5 L8 O5 |:D-4.D-D-2 <B-4.B-B-2:A-4.A-A-2 G-4B-4A-4E-4>:|A-4.A-A-2G-4
B-4A-4>C4R
2240 B(10)="D-2<B-4G-4B-4>E-4D-4C <A2A2E2A2A-1
2250 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("3"+B(I)):NEXT
2260 '
2270 '---------- [ BACK 1 ]
2280 C(0)="@7 Q8 L16 V11 ^40 O5 P3 S255,7,9,28
2290 C(1)="F1G-1G1A-2E-2 F1E-1 A-4E-4D-4<A-4>A-4E-4D-4<A-4 >D-1D-1D-1D-2 C<BB-AA
-GG-F
2300 C(2)=">F1G-1G1A-2E-2F1E-2D-2E-1D-2E-2
2310 C(3)="@11V12L8O5 P1 |:4D-D-D-D-:||:<B-B-B->C&CCCC:|
2320 C(4)=C(3)
2330 C(5)="O6P3@10V12|:7D-4D-4D-4D-4:| <<B-4G-4&G-.<A-16>C16D-16A-16>C16
2340 C(6)=C(3)+C(4)+"<|:8A-8:||:8@V-1A-8:|
2350 C(7)="V12P1L16O4 |:F8A-A-F8A-A- G-8B-B-G-8B-B- G8B-B-G8B-B-A-8>CC<A-8>CC<:
2360 C(8)="F8A-A-F8A-A-G-8B-B-G-8B-B- A-8>A-A-<A-8>A-A-<A-8>A-A-<A-8>A-A-<:|
2370 C(9)="B-8>D-D-<B-8>D-D-<G-8B-B-G-8B-B- G8B-B->D-8E-E-<A-8>D-D-<A-8>CC<
2380 C(10)="@5@V15O4C+1&C+1A-1
2390 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
2400 '
2410 '---------- [ BACK 2 ]
2420 D(0)="@7 Q8 L16 V11 ^20 O5 P3 S255,7,9,28
2430 D(1)="D-1&D-1 E-1 D-2C2 D-1 C1 V9 R8 A-4E-4D-4<A-4>A-4E-4D-4<A-4>
2440 D(2)="D-1D-1D-1D-2 C<BB-AA-G V11 >
2450 D(3)="D-1&D-1 E-1 D-2C2&C1 <B-2F2G1A-2A-2
2460 D(4)="@11V12L8O4 P2 |:4B-B-B-B-:||:G-G-G-A-&A-A-A-A-:|
2470 D(5)=D(4)
2480 D(6)="O6P2@10V8 R8  |:7D-4D-4D-4D-4:| <<B-4G-4&G-.<A-16>C16D-16 P3
2490 D(7)=D(4)+D(5)+"|:8F8:||:8@V-1F8:|
2500 D(8)="V12P2L16O4 |:D-8FFD-8FFD-8G-G-D-8G-G- E-8GGE-8GGE-8A-A-E-8A-A-:
2510 D(9)="D-8FFD-8FFD-8G-G-D-8G-G- E-8A-A-E-8A-A-E-8A-A-E-8A-A-:|
2520 D(10)="F8B-B-F8B-B-D-8G-G-D-8G-G- E-8GGE-8GGE-8A-A-E-8A-A-
2530 D(11)="@5V15O3 A1&A1>D-1
2540 FOR I=0 TO 11:A$=USR2("5"+D(I)):NEXT
2550 '
2560 '---------- [ BACK3 ]
2570 E(0)="@5 Q8 L1 V13 ^40 O4 S255,7,9,28 P1
2580 E(1)="D-E-2<B-2B->D-2C2 D-C2<A-2>G-&G- B-A-B-A-
2590 E(2)="@12O3 A-B-2G-2B-A-A-B-2F2GA- V13
2600 E(3)="L8 O3 P3|:4F<B->D-<B->:| |:D-<G-B->C<A->CE-A-:|
2610 E(4)=E(3)
2620 E(5)="|:RD-E-FG-D-FD- A-D-G-D-FD-E-F:RD-E-FG-D-FD- A-D-G-D-FD-E-D-:|
2630 E(6)="RD-E-FG-A-B->C @6@V+2  O4 P1 B-2C2@V-2 @12 P3
2640 E(7)=E(3)+E(4)+"A-1 @7 @V-4 O4 P1 F4A-4>C4
2650 E(8)="F4 @10 V8  O5 L16 P3|:[4D-8D-D-] [E-8E-E-][A-8A-A-]:[4D-8D-D-] [4A-8A
-A-]:|
2660 E(9)="@7  P1 V13  F2<G-B->D-G-<E-G-B->E-<GB->E-B-GE-<B-G>D-4
2670 E(10)="E-4  EC+EAEC+EAEC+EAE4 C+2<A4>C+4D-1
2680 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
2690 '
2700 '---------- [ BACK 4 ]
2710 E(0)="@5 Q8 L1 V13 ^40 O3 S255,7,9,28 P2
2720 E(1)="A-B-2G-2GA-2A-2B-A-2E-2>E-&E- G-FG-F
2730 E(2)="@12 O3 ^15 FG-2D-2G A-A-B-2F2GA- V11  R16
2740 E(8)="F8.@10 V7 O5 L16 P3|:[4D-8D-D-] [E-8E-E-][A-8A-A-]:[4D-8D-D-] [4A-8A-
A-]:|
2750 E(9)="@7  P1 V10  R16 F2<G-B->D-G-<E-G-B->E-<GB->E-B-GE-<B-G>D-4
2760 E(10)="E-4  EC+EAEC+EAEC+E V12 C+4 <A2E4A4A-1
2770 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+E(I)):NEXT
2780 '
2790 '---------- [ DRUMS ]
2800 F(0)="@5 Q8 V12 O4 L1 ^20 S255,7,9,28 P3 R192
2810 F(1)="D-E-2<B-2B->D-2C2 D-C2<A-2 B-&B- B-A-B-A-
2820 F(2)="@7O5V11 FG-G<A-2A-2&A-1F2>D-2E- O1 @V127 V15@2L8C@3CC4C4 S255,0,110,0
O2 @4P2 G16P3G16P1C8 S0,0,0,0 P3
2830 F(3)="O2@9CO1@8C@3C@8C |:3 @2C@8C@3C@8C:| |:@2C@8C@3C@2C&C@8C16C16@3C@8C:|
2840 F(4)=F(3)
2850 F(5)="@2 L4 |:3CCCC:|L8CCCCCCCC @9O2C4@2O1|:11C4:| @2CC@3C@2C C24@3C24@8C24
@8C16@2C16 @4 O2 P2 S255,0,110,0 G16G16P3C16P1<G16 P3 S0,0,0,0
2860 F(6)=F(3)+F(4)+"|:16 @3@V-2C:|
2870 F(7)="@V127V15 O1 @9>C<@8C16C16@3C@8C16C16 |:6 @2C@8C16C16@3C@8C16C16:| @2C
@8C16C16 @4 S255,0,110,0 O2P2G16G16P3C16P1<G16 S0,0,0,0 P3
2880 F(8)="O2@9C<@8C16C16@3C@8C16C16|:6@2C@8C16C16@3C@8C16C16:|
2890 F(9)="@2C@8C16C16@3C16C16C16C16
2900 F(10)="|: @2C8@8C16C16@3C@8C16C16:| @2CC@3CC @4 S255,0,110,0 O2 P2O2 GP3C<G
P1CS0,0,0,0 O1 |:32@3@V-2 C32:|
2910 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+F(I)):NEXT
2920 '
2930 A$=USR4("P")
```

★はじめてBMを買った。パソコンは持ってないけど。ところで，ペンネームはどこに書けばいいのですか？（福井市・山崎紀美子15才）……【つぐ美：これからもベーマガをよろしくね。影：パソコンはX68000を買うと電波ソフトで遊べるぞ。編：P.N.はどこでも。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用

ROD LAND（ロッド ランド）

～一話エンディングBGM～

©ジャレコ

エントリー・コードX6M-①

M. H

内 容

ジャレコのROD LANDより，「一話 エンディング」です。

プログラムについて

これといって目立つところはありませんが，プログラムは短いほうだと思うので，みなさん打ち込んでみてください。

最後に

編集部のかたへのお願いですが，毎月1本はX68Kのミュージック・プログラムを載せてください。



GORRY先生より一言

バロック調の曲です。チェンバロがよく響いていますね。

「毎月載せて」はみなさんの投稿しだいです。聴く人が多いわりに投稿数が少ないので…がんばりましょう。

しかしこのゲーム，処理量のわりにスピードが重いのはなぜなんでしょうか？

ROD LAND～一話エンディングBGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                               /*
 30 /*    R O D    L A N D           /*
 40 /*                               /*
 50 /*      一話  エンディング         /*
 60 /*                               /*
 70 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 80 m_init()
 90 for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):m_assign(i,i):next
100 /*
110 dim str p(9)[256]
120 dim char o(9),v(4,10)
130 /*
140 vset():pdata():m_play()
150 end
160 /*
170 /*    S E T   M M L   T O   T R A C K
180 /*
190 func t(tt)
200    r=0
210    while o(r)<>255
220       m_trk(tt,p(o(r)))
230       r=r+1
240    endwhile
250 endfunc
260 /*
270 /*    V O I C E   S E T
280 /*
290 func vset()
300 /*
310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
320 v={  34, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
340      31,  9,  0,  5,  6, 29,  1,  5,  2,  0,  0,
350      31,  8,  0,  5,  6, 40,  2,  7,  5,  0,  0,
```


★もしも影さんがグラIIIのレデュース（自機を少さくするやつ）を装備していたら。1段階目でゴキブリになり，つぐ美さんを困らせ，2段階目でコンピュータ・ウィルスになりユーザーを困らせる。（神奈川県愛甲郡・小松恵司16 ）……【影：ムフッ。】

```
 360        31,  8,  0,  5,  5, 33,  2,  3,  0,  0,  0,
 370        18,  6,  0,  5,  5,  0,  1,  1,  1,  0,  0 }
 380 m_vset(70,v)
 390 /*
 400 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 410 v={  18, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 420 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 430      18,  8,  0,  9,  2, 36,  1,  2,  6,  0,  0,
 440      21,  8,  0,  9,  5, 40,  2,  2,  2,  0,  0,
 450      18,  8,  0,  9,  5, 34,  2,  1,  0,  0,  0,
 460      18, 10,  0, 10,  2,  2,  1,  1,  1,  0,  0 }
 470 m_vset(71,v)
 480 /*
 490 endfunc
 500 /*
 510 /*    P L A Y   D A T A
 520 /*
 530 func pdata()
 540 /*
 550 p(0)="t100 @70 v13 y48,24 l8 [d.c.] o5c
 560 p(1)="[coda]
 570 p(2)="o5cd-e-cc d-d-ffge- |:a-4a-g4g f4f|1gfg:| e-d->b-<
 580 p(3)="cl16e-d-c>b-<d-c>b-a-gf e-fga-b-<d-d-8{e-d-e-d-e-d-cd-}8c8
 590 p(4)="e-8a-gfe-fe-d-c>b-a- ge-fga-b-<cd-e-fga-
 600 p(5)="a-8<c>b-a-gfe-d-c>b-a- gfe-fe-d- l8c [*]
 610 o={0,1,2,3,4,5,255}
 620 t(1)
 630 /*
 640 p(0)="@71 v9 y49,8 l8 [d.c.] r16. o5c
 650 t(2)
 660 /*
 670 p(0)="@70 v13 y50,16 l16 [d.c.] o4a-e-
 680 p(2)="a-e-b-e-<c>a-a-e-a-e- b-fb-f<d->b-<d->b-<e->b-b-g
 690 p(3)="<|:ce-c>a-<ce->b-<e->b-gb-<e-
 700 p(4)=">a-<d->a-fa-<d->|1b-<d->a-<d->b-<d-:| >ga-b-a-gf
 710 p(5)="e-8r4b-a-gfe-d- d->b-ge-gb- <e->b-gb-a-<c
 720 p(6)="a-8r4<d-c>b-a-gf e-d-c>b-a-g{fgfgfgfgf}4{e-d-}8
 730 p(7)="c8<<a-gfe-d-c>b-a-gf >e-8f8g8 a-8< [*]
 740 o={0,1,2,3,4,5,6,7,255}
 750 t(3)
 760 /*
 770 p(0)="@71 v9 y51,32 l16 [d.c.] r32.. o4a-e-
 780 t(4)
 790 /*
 800 p(0)="@70 v12 l8 [d.c.] o4c
 810 p(2)="cd-e-cc d-d-ffge- |:a-e->a-<e-4. d-4.d-|1fg:| d-d-
 820 p(3)="o4a-rrrrr rrrb-b-a- <c|:11r:| crrrrr >{e-d-cd-}4{c>b-} >v10a-v12<<
 830 p(4)="[*]
 840 o={0,1,2,3,4,255}
 850 t(5)
 860 /*
 870 p(0)="@70 v12 l8 [d.c.] o3a-
 880 p(2)="a-b-<c>a-a- b-b-<d-d-e->b- <|:e-4.>b-4. a-4.b-|1<d-e-:| b-b-
 890 p(3)="o4c|:11r:| e-|:11r:| >e-rrrrr rrr v10e- v12
 900 t(6)
 910 /*
 920 p(0)="@70 v11 l8 [d.c.] o3e-&
 930 p(2)="e-4&e-4. e-4.a-4. |:a-4.e-b-e- d-a-d-|1e-a-b-:| e-e-e- v12
 940 p(3)="o3a-|:11r:| <c|:11r:| <e-rrrrr rrr >>e- v11
 950 t(7)
 960 /*
 970 p(0)="@70 v12 l8 [d.c.] r
 980 p(2)="|:11r:| |:o5c4c>b-4b- a-4a-|1b-a-b-:| rrr
 990 p(3)="o3e-|:11r:| a-|:11r:| >a-rrrrr rrr a-
1000 t(8)
1010 /*
1020 endfunc
```

X68000

★つぐ美様。影より和平の使者が参っておりますが，いかがいたしましょう。①ー首を切る。②ー攻めこむ。③ーストレス解消に利用する。さて，どれにしますか？（兵庫県神戸市・黄塵14才）……【編集長：私に選ばせなさ〜い！①ークビを切る。クビだあ〜。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版 NAGDRV用（要MT－32系 MIDI楽器）

『バーニングフォース』

～Grass Land～ ©NAMCO

by 永田 英哉

ごあいさつ

みなさん，お久し振りです。永田英哉ですよぉ～ん。

うぅ～ん，ボクがベーマガでGM発表するのって，いったい何10年ぶりなんだろう？　なぁ～んてしみじみと語ってしまいましたが，考えてみると本当に久々ですね。それに以前はYu－Youっていうペンネームだったし。

今回ボクが発表するのは，当然のことながらNAGDRV用の曲データです。でも……考えてみるとはじめてじゃないのかなぁ，ベーマガにBASIC以外の音楽データが載るのって。

まそんなことはどうでもいいとして……。

今回の曲について

今回発表する曲は『バーニングフォース』のゲーム中のBGM。

バーニングフォースっていうのはnamcoがシステム2用に作ったスペハリライクなシューティング･ゲームですよね。

ゲーム自体の影が薄いのですがCDを買って音楽を聴いてみると「あらまぁビックリ!!」。なんともまぁ凄いじゃあぁ～りませんか。

SF的香りがするバリバリのロック。かっこいいったらありゃしない。でもいかんせん，耳コピがしずらいのよね。

音と音とが複雑に入り組んでる上に，バッキング・アルペジオは高速小音量ときてる。「こんなのコピれるかぁ！」と嘆き悲しんでいるボクの前には“CD付属の楽譜”という後光が……。で，楽譜を入力していったらこんな曲になりました。

……と書いたものの実はこの曲，ベーマガで発表するために作った曲じゃないんです。

もう見てくれたと思いますが，今月号で『NAGDRV』とかいうドライバーが載ってますよね。この曲は，そのドライバーを制作する際のテスト曲として作ったものだったんです。

その後は倉の中に半分埋もれてたのですが「永田君，せっかくドライバーを掲載するんだったら，あのバーニングフォースもサンプル曲として載せようよ」との編集長の心温まるお言葉により，見事，日の目を見ることができたのですね。

意外な点でつらかったよん

NAGDRVに関しては，今月号であんど君がマニュアルを書いてくれてますよね。けっこう詳しいと思うあのマニュアルでも，実は半分ぐらいしか書かれてないんですよ。もちろんその背景には「ページが足りなかった」って事実が潜んでるんですが。

実際にはマニュアル内容の倍はあると思われるNAGDRVのコマンド――そのテスト用に作った曲ってことはマニュアルに記されていないコマンドもたくさん使ってたんですよ。しかしそれをそのままベーマガに載せてしまったのでは，一般読者にとってはチンプンカンプンになってしまいます。つまり，全面的に作り直すはめになってしまったんですね。コマンドを制限して……。

この曲は……

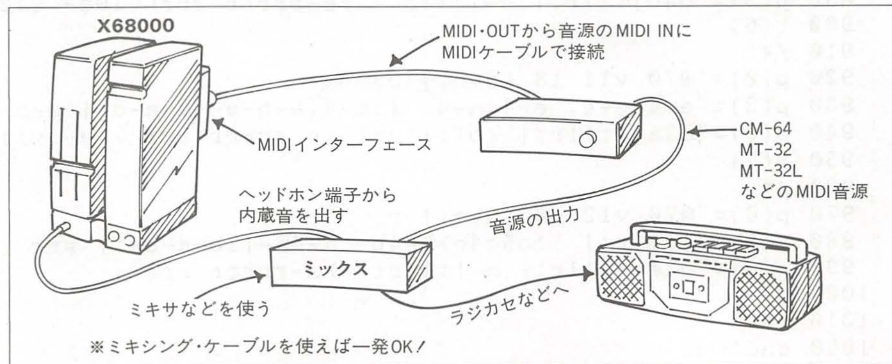
言うまでもありませんが，この曲はNAGDRV用の曲です。これを演奏するためには今月号に掲載されているNAGDRVというドライバーが必要です。

ついでに言うなら，この曲はMT－32系のMIDI音源で演奏することを前提に作成しました。つまり，X68000用のMIDIボードとMT－32系の音源が必要です。もし持ってない人はこの曲を入力してもムダです。

また，X68000の内蔵音源とMIDI楽器からの出力をミックスするためのミキサーも必要です。持ってない人は，電波新聞社から発売されているミキシング・コードでも買ってきてください（第1図）。

入力と演奏

NAGDRVはCOMMAND.X上で



《第1図》関連機器はこのように接続する

★MSXに16ビットがでた。88はどうなるのだろう。せめてMSXより安ければいいのに。（愛知県知多郡・稲葉　淳16才）……【影：なにい！88の上位機種がでるとな！しかも16ビット！して，その名称は!?ほう，PC-9801というのか。編：8年前のお話。】

使用するソフトですから，COMMAND.Xを起動してください。

続いて，NAGDRVシステムを準備してください。これは，今月号のベーマガにダンプリストといっしょに掲載してます。

さておつぎは曲データを入力します。

ed balance.ms

と実行してスクリーン・エディタを起動します。その後**リスト1**を入力します。入力が終了したら，ESC と E を順番に押します。これで**リスト1**の作成が終了しました。

今打ち込んでもらった“balance.ms”は，X68000内蔵のOPMとMT-32などの音量のバランスを決定する基準になるものです。

NAGDRVのところで書いた演奏方法に従って**リスト1**の“balance.ms”を演奏しましょう。そして交互に発せられるOPMとMT-32の音量が等しくなるように調節します。これで第一段階終了。

あ，そうそう，NAGDRV用のデータを投稿される場合には，すべて，この音量バランスにしたがってくださいね。

つぎに……

ed bf000.ms

と実行して，**リスト1**のときと同様に**リスト2**を入力します。

そして演奏してみると……。いかがですか？ちゃんと演奏できましたか？

リスト1, リスト2のそれぞれについてエラーがでて演奏ができない場合には，エラー・メッセージをヒントに入力ミスを修正しましょう。ちなみにエラー・メッセージ上には，何行でどのようなエラーが発生してるのかを示してくれています。

もしどうしてもエラー一か所の修正ができない場合のために1ポイント・アドバイス。

「NAGDRVのMMLは，大文字と小文字を区別しています」って感じかな？

最後に

NAGDRVはPEKIN-NETで開発されました。つまり，NAGDRVに関しては日本一のネットであると言えます。そこにはNAGDRVに関する情報が満載していますし。

ちなみにボクのPEKIN-NETでのIDは“CO PANDA”。あんど君（彼のIDはAND）といっしょに“YUYOU”というGM情報ボードの管理者をやっています。

ぜひ一度，NAGDRVの総本山であるPEKIN-NETに遊びにきてください。ゲスト回線の電話番号は，03-447-6182です。

《リスト1》内蔵音源と外部MIDI音源のバランス・チェック用プログラム・リスト。交互にでる音量を同じにしてやる

```
*       balance.ms
*=================================================================
*
*       Balance test sound for MT32-X68000
*
*               Programmed By Hideya Nagata
*
*=================================================================

#id             00000
#title          Balance test sound for MT32-X68000
#programmer     Hideya Nagata
#midi-module    MT-32

#opm-transpose  0
#pcm-transpose  0
#midi-transpose 0
#volume-sens    3

#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#opm-v-mode     TRUE
#q-mode         TRUE
#tempo-mode     TRUE
#midi-tie-mode  TRUE

*-----------------------------------------------------------------

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    PSG
VS 000={ 20,  0,  0,  9,  0, 30,  0,  4,  0,  0
         20,  0,  0,  9,  0, 50,  0,  1,  0,  0
         20,  0,  0,  9,  0, 40,  0,  2,  0,  0
         20,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  1,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          1,  7, 15,  0}  0,  1,  0}

*-----------------------------------------------------------------

00      C192 t150
00      CH01 E:RA DV17 E:MT$45

00              CHF1      D0    T00 V127 v120 @000    o4 l4 q11
01              CHF2      D3    T00 V127 v120 @000    o4 l4 q11
02              CH02            T00 V105 v100 @047    o4 l4 q11 E:ES1,0

*-----------------------------------------------------------------

00      r4 L
01      r4 L
02      r4 L

00      p3 crergrb<r2>
01      p3 crergrb<r2>
02      p64 rdrfrar<c4r4>
```

《リスト2》バーニングフォース～Grass Land～のプログラム・リスト

```
*       bf000.ms
*=================================================================
*
*       Grass Land  (from Burning Force)
*
*          Composed by Yoshinori Kawamoto  (namco)
*
*               Programmed by Hideya Nagata
*
*=================================================================
#title          Grass Land  (from Burning Force)
#composer       Yoshinori Kawamoto  (namco)
#programmer     Hideya Nagata
#midi-module    MT-32
#octave-x-mode  TRUE (1)
#tempo-mode     TRUE (1)
#midi-tie-mode  TRUE (1)
*-----------------------------------------------------------------
*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Chopper Bass 1
VS 000={ 31, 15, 28,  5,  2, 28,  3, 15,  6,  0
         31, 10, 15,  4,  4, 41,  3,  4,  6,  0
         31,  8,  3,  5,  1, 21,  2,  0,  6,  0
         31,  2,  2,  5, 15,  0,  2,  0,  6,  0
*       CON FBL  SM VOL
          0,  4, 15, 10}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Chopper Bass 2
VS 001={ 31, 10,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  7,  0
         21,  8,  8,  7,  5, 23,  3,  7,  7,  2
         31,  5,  6,  7,  1, 37,  0,  0,  3,  0
         31,  8,  6,  7,  5,  0,  0,  1,  7,  0
*       CON FBL  SM VOL
          2,  7, 15, 11}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Noise
VS 002={ 31, 10, 10,  5,  0,  0,  0, 10,  0,  1
         31, 15,  8,  8, 10,  8,  0,  0,  0,  0
         31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  0,  0,  0
         31, 25, 16,  8, 12,  0,  0,  1,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL
          6,  7, 11,  0}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Melody
VS 003={ 19,  5,  0,  5,  1, 28,  0,  5,  3,  0
         19,  5,  1,  5,  1, 30,  0,  9,  0,  0
         19, 10,  4,  5,  1, 29,  0,  3,  5,  0
         18, 10,  0, 10,  1,  0,  0,  1,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          0,  7, 15,  2, 96, 16,100}
*-----------------------------------------------------------------
00      t188
00      CH01 DV17 E:RA
00      E:EM0 E:EL4 E:ET4 E:MT$40 E:PD"bf000    by H.Nagata"

01      CHF1 MM0 D03 T00      v15  @000 p03 o2 l8 q7       * OPM Bass 1
02      CHF2 MM0 D00 T00      v15  @001 p03 o2 l8 q7       * OPM Bass 2
04      CH05 MM0     T00 V90  v90  @069 p64 o1 l8 q7       * (4) Bass

00      CHF8 MM0 N26 T00      v16  @002 p03    l8 q8       * OPM Noise
```


★XMD-1……ガハハ，やっと今日から美しいMD画面が楽しめるわい……（じっと財布を見る）……ガハハ，やっと来月からは～（後略）。(群馬県伊勢崎市・ゴールデン阿久津20才)……【影：良い方法がある！メガドラを売ってXMD-1を買えばいいのだ！Dr.D：ふむ。】

```
05      CH10 MM1     T00 V110 v127                18 q8  P1    * (R) Kick & Snare
06      CH10 MM1     T00 V110 v127                18 q8  P1    * (R) Snare
07      CH10 MM1     T00      v123                18 q8        * (R) Tom
08      CH10 MM1     T00      v125                18 q8        * (R) Cymbal

09      CH02 MM0     T00 V082 v102 @070 p55 o4 10 q8 M30,50 * (1) Code Synth
15      CH04 MM0     T00 V082 v102 @070 p73 o4 10 q8 M30,50 * (3) Code Synth

10      CHF3 MM0 D00 T00      v15  @003 p03 o4 18 q8        * OPM Melody 1
11      CHF4 MM0 D04 T00      v13  @003 p03 o4 18 q8        * OPM Melody 2
12      CHF5 MM0 D07 T00      v12  @003 p01 o4 18 q8 MF0    * OPM Melody 3
13      CHF6 MM0 D-5 T00      v11  @003 p02 o4 18 q8 MF0    * OPM Melody 4
14      CHF7 MM0 D-2 T00      v11  @003 p03 o4 18 q8        * OPM Melody 5

03      CH03 MM0     T00 V100 v085 @070 p64 o6 18 q2        * (2) Synth Pick

*----------------------------------------------------------------
05      E:RL36,100 E:RP36,07 E:RE36,0 MSb,"n36,"    * Kick
05      E:RL38,95  E:RP38,07 E:RE38,1 MSs,"n38,"    * Snare

06      MSb,"r"                                     * Kick
06      E:RL40,80  E:RP40,07 E:RE40,1 MSs,"n40,"    * Snare
06      E:RL39,100 E:RP39,07 E:RE39,1 MSh,"n39,"    * Hand clap

07      E:RL48,85  E:RP48,02 E:RE48,0 MSx,"n48,"    * H-Tom
07      E:RL45,90  E:RP45,06 E:RE45,0 MSy,"n45,"    * M-Tom
07      E:RL41,95  E:RP41,10 E:RE41,0 MSz,"n41,"    * L-Tom

08      E:RL42,75  E:RP42,08 E:RE42,0 MSc,"n42,"    * Hi-Hat Close
08      E:RL46,75  E:RP46,08 E:RE46,0 MSe,"n46,"    * Hi-Hat Open
08      E:RL49,90  E:RP49,05 E:RE49,1 MSa,"n49,"    * Crash Cymbal
08      E:RL51,75  E:RP51,10 E:RE51,0 MSd,"n51,"    * Ride Cymbal

04      E:ES4,1
03      E:ES2,1
09      E:ES1,1
15      E:ES3,1

*----------------------------------------------------------------
*   ここから先、トラック01、02、04に記述されるベースパートのMML
* は、全く同じです。スクリーン・エディタのコピー機能を使用すると
* 簡単に入力できます。

01 * OPM Bass
01      r4. b-<b-c<c>d
01      L
01      [[e-4re-e-e-re- re-b-e-afre- d4rdddrd rd>ra<d>a<d4
01      d-4rd-d-d-rd-rd-rd-d-d-r4 c4<c>cb-<c>cdrdrfadcd]2
01      e-4b-e-gb-e-f4fa-f<c>fgf
01      e4reeer>b4b<e>b<d>b<e4 e4reeere4>b<aebage]2
01      [e-4re-e-e-rd rdddddrd d-4rd-d-d-rc rcrcg<c>c4
01      a-4ra-a-a-rgrgrgggr4 g-4g-g-g-d-g-frfra<c>fe-f]2

02 * OPM Bass
02      r4. b-<b-c<c>d
02      L
02      [[e-4re-e-e-re- re-b-e-afre- d4rdddrd rd>ra<d>a<d4
02      d-4rd-d-d-rd-rd-rd-d-d-r4 c4<c>cb-<c>cdrdrfadcd]2
02      e-4b-e-gb-e-f4fa-f<c>fgf
02      e4reeer>b4b<e>b<d>b<e4 e4reeere4>b<aebage]2
02      [e-4re-e-e-rd rdddddrd d-4rd-d-d-rc rcrcg<c>c4
02      a-4ra-a-a-rgrgrgggr4 g-4g-g-g-d-g-frfra<c>fe-f]2

04 * MT32 Bass
04      r4. b-<b-c<c>d
04      L
04      [[e-4re-e-e-re- re-b-e-afre- d4rdddrd rd>ra<d>a<d4
04      d-4rd-d-d-rd-rd-rd-d-d-r4 c4<c>cb-<c>cdrdrfadcd]2
04      e-4b-e-gb-e-f4fa-f<c>fgf
04      e4reeer>b4b<e>b<d>b<e4 e4reeere4>b<aebage]2
04      [e-4re-e-e-rd rdddddrd d-4rd-d-d-rc rcrcg<c>c4
04      a-4ra-a-a-rgrgrgggr4 g-4g-g-g-d-g-frfra<c>fe-f]2

*----------------------------------------------------------------
00 * OPM-Noise (Snare backing)
00      r2dddd L [r4d4r4d4]60
05 * MT32 Snare & Kick
05      r4.bb0sb0sss L
05      [[b4sbbbsb rbsbbb/s4]11ss]2
05      [b4sbbbsb rbsbbbs4]8

06 * MT32 Snare backing
06      r4.bssss L
06      [[[b4rbbbrb rbrbbbs4]3b4rbbbs4rbrbbbs4]2 b4rbbbs4rbrbbbs4
06      [b4rb bbrb rbrb bb/s4]2ss]2
06      [[b4rbbbrbrbrbbbh4]2b4rbbbrbrbrbbbs4b4rbbbrbrbrbbbs4]2

07 * MT32 Tom
07      r1 L
07      [[r1r1r1r1r1r1x4.y4.z4rx4.yyz4]2x4.y4.z4rxxyyzyz r1r1r1rz4zxxyy]2
07      [r1r1r1r1r1r1x4.y4.z4rx4.yyz4]2

08 * MT32 Cymbal & Hi-Hat
08      r4.eccce L
08      [ar[ec ccce [cccc ccce]5 rccrccre crcecr4./cc]2 rccrccre c1
08      [ccec]6ccrcrcec ]2
08      [[dc]24 ccec cccc ccrc crcr]2
```

```
*----------------------------------------------------------------
09 * MT32 Backing Code #1
09      r1 L
09      [[b-< f1&a1 >a< e1&g1
09      >a-< e-1&g1 >g  <d4. >f b-4. a<e4.
09      >g<c4. ea4 eb-4]2
09      >b-<f4. >a-<d-4. cg4. >b-<e-4.
09      [e-b-4<]2 >da1&b1&b1&b1]2
09      > e-b-2.. [da8^1 f<c2..> e-b-8^1
09      a-<e-2..> g<d8^1> b-<f2.. cg2 /cf2 >e-b-1<]2 cf2^8

09 * MT32 Backing Code
15      r1
15      L
15      [[<da1&a1 ><cg1&g1
15      cg1&g1 >b-<f4. >g<d4. cg4.
15      >a<e4. g<c4> g4]2
15      d-a-4. >b-<f4. e-b-4. cg4.
15      [g<c4]2 >f+b1&b1&b1&b1]2
15      > g<d2..> [f<c8^1> a-<e-2..> g<d8^1>
15      <cg2..> b-<f8^1> <d-g-2.. e-b-2 /e-a2 >g<d1]2 e-a2^8

*----------------------------------------------------------------
*   トラック10〜14はOPMによるメロディの演奏を行っています。そ
* のうち、トラック10〜13は先頭1行のみが異なるだけ。エディタのコ
* ピー機能を使うことによって作業の軽減ができます。
*   また、トラック14と10もほんの一部のみが異なるだけなので、違い
* を見付けてから入力作業を行うと、比較的楽に入力できるでしょう。

10 * OPM Melody
10      r1 L
10      g4%&a2.^8rgr<c4d4 e4fe^2^4.rd4er g1^4frb-4a-r f4rd4re4rf4rgrer
10      c4%&d2..rfr<c4>b-4a4b-a^2..rg4ar d-4%&e-2..b-4%<c0>b-<c>ge-b-
10      a4gf4dfe4fg<c4>gfe f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
10      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>b-
10      g4%&a2.^8rdra4gr e4fe&e2^4.rc4d4e-4.b-&b-2^4gr<c4>b-ra4b-a4b-a4re4rfrgr
10      g4%&a2.^8r<crf4e-4d4e-d^2^4.r>a4b-r
10      b-4%&<cb-4%&<c2 >b-4%<c0>b-<c>ge-b-a4>b-<dfd>b-<c4>g<ge<c> gfe
10      f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
10      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>a^1&a1 [r1]14

11 * OPM Melody (Delay & Detune)
11      r1r8 L
11      g4%&a2.^8rgr<c4d4 e4fe^2^4.rd4er g1^4frb-4a-r f4rd4re4rf4rgrer
11      c4%&d2..rfr<c4>b-4a4b-a^2..rg4ar d-4%&e-2..b-4%<c0>b-<c>ge-b-
11      a4gf4dfe4fg<c4>gfe f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
11      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>b-
11      g4%&a2.^8rdra4gr e4fe&e2^4.rc4d4e-4.b-&b-2^4gr<c4>b-ra4b-a4b-a4re4rfrgr
11      g4%&a2.^8r<crf4e-4d4e-d^2^4.r>a4b-r
11      b-4%&<cb-4%&<c2 >b-4%<c0>b-<c>ge-b-a4>b-<dfd>b-<c4>g<ge<c>gfe
11      f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
11      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>a^1&a1 [r1]14

12 * OPM Melody (Delay & Detune)
12      r1r8. L
12      g4%&a2.^8rgr<c4d4 e4fe^2^4.rd4er g1^4frb-4a-r f4rd4re4rf4rgrer
12      c4%&d2..rfr<c4>b-4a4b-a^2..rg4ar d-4%&e-2..b-4%<c0>b-<c>ge-b-
12      a4gf4dfe4fg<c4>gfe f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
12      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>b-
12      g4%&a2.^8rdra4gr e4fe&e2^4.rc4d4e-4.b-&b-2^4gr<c4>b-ra4b-a4b-a4re4rfrgr
12      g4%&a2.^8r<crf4e-4d4e-d^2^4.r>a4b-r
12      b-4%&<cb-4%&<c2 >b-4%<c0>b-<c>ge-b-a4>b-<dfd>b-<c4>g<ge<c>gfe
12      f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
12      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>a^1&a1 [r1]14

13 * OPM Melody (Delay & Detune)
13      r1r4 L
13      g4%&a2.^8rgr<c4d4 e4fe^2^4.rd4er g1^4frb-4a-r f4rd4re4rf4rgrer
13      c4%&d2..rfr<c4>b-4a4b-a^2..rg4ar d-4%&e-2..b-4%<c0>b-<c>ge-b-
13      a4gf4dfe4fg<c4>gfe f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
13      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>b-
13      g4%&a2.^8rdra4gr e4fe&e2^4.rc4d4e-4.b-&b-2^4gr<c4>b-ra4b-a4b-a4re4rfrgr
13      g4%&a2.^8r<crf4e-4d4e-d^2^4.r>a4b-r
13      b-4%&<cb-4%&<c2 >b-4%<c0>b-<c>ge-b-a4>b-<dfd>b-<c4>g<ge<c>gfe
13      f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
13      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>a^1&a1 [r1]14

*-------
14 * OPM Melody (Delay & Detune) & Sub
14      r1r4. L
14      g4%&a2.^8rgr<c4d4 e4fe^2^4.rd4er g1^4frb- v14d4r>b-4r<c4rd4rercr^4.v12
14      c4%&d2..rfr<c4>b-4a4b-a^2..rg4ar d-4%&e-2..b-4%<c0>b-<c>ge-b-
14      a4gf4dfe4fg<c4>gfe f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
14      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>b-
14      g4%&a2.^8rdra4gr e4fe&e2^4.rc4d4e-4.b-&b-2^4gr<c4>b-ra4b-a4b-a4re4rfrgr
14      g4%&a2.^8r<crf4e-4d4e-d^2^4.r>a4b-r
14      b-4%&<cb-4%&<c2 >b-4%<c0>b-<c>ge-b-a4>b-<dfd>b-<c4>g<ge<c>gfe
14      f4<d->a-f<fd->a-g<b-4%<c0>b-e-4%f0e-
14      d&d1&d2.r4 l16>b4<dr>a4brf+4are4f+rd4erl8>a^1&a1 [r1]14

*----------------------------------------------------------------
03 * MT32 Synth Picking
03      r1 L
03      [[r4ddddr4ddddrdrd r4ccccr4ccccrcrc
03      r4ccccr4ccccrcrc r4>b-fdb-fe<c>ge<ec>g<ge]2
03      r4d->a-f<d->a-g <e->b-g<ge->b-<b-g f+1&f+1r1r1]2
03      [r4ddddr4 ccccrcrc r4e-e-e-e-r4 ddddrdrd
03      r4e-e-e-e-r4 ddddrdrd r4a-g-fd->b-g- <fe-dc>b-ge-c]2
```


★11月号148ページの「侍」を「まて」と読んだ人が何人いただろう，というOFが何通くるだろう，というOFが何通くるだろう，という……以下略。(神奈川県綾瀬市・すざく16才)……【影：え〜と，いくつきたかな？おや，なんだキミ1人しかいなかったぞ。】

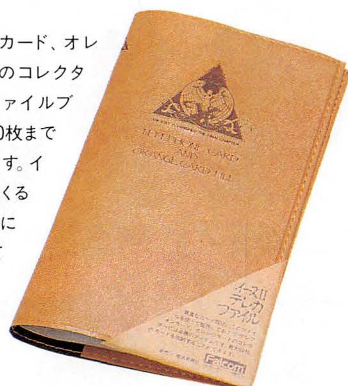
どんどん広がるイースの世界。

観光地で絵はがきを買ったらこのファイルで思い出づくりしてください。親しい友人からの暑中見舞いも、クリスマスカードも、年賀状もしっかりこの中に保存しておこう。



イースⅡポストカードファイル　価格1,133円

テレフォンカード、オレンジカードのコレクター必携のファイルブックです。60枚まで収納できます。イースに出てくる宝物のように大切にしてくださいね。



イースⅡテレカファイル
価格1,133円

どんどん広げよう友達のワ！ポケットサイズの住所録です。
電話番号早見表がついていて、とても便利です。



イースⅡ
友情の住所録
価格927円



友達のワが広がったらぜひ使ってください。便箋、封筒、イースの書シールとテレフォンカードのセットです。キミの友達がイースファンなら、さっそくこれで、コミュニケーション!!

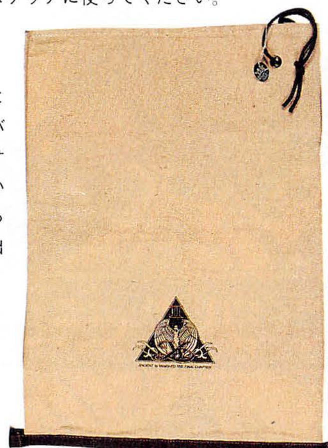
イースⅡ友情の通信具　価格1,444円



イースの
色鉛筆(12色)　価格1,133円

四角いちょっと変わった色鉛筆です。パズルにもなる!?。セットの0～7番までは、デジタルRGB出力の色番号に合わせて使えます。ドット絵デザインやイメージスケッチに使ってください。

シンプルでとても丈夫なバッグです。サイズが大きいのでいろいろ入ります。出掛ける時は、忘れずに。



イースの
麻袋(アサブクロ)
価格
1,854円



シブさがうれしいイースの定期入れです。

イースのパスケース　価格1,236円



イースの世界をイメージしたカンペンセットです。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの書字消しのセットです。

イースⅡマジカルボックス　価格1,009円



イースキーホルダー
(金色)

イースⅡキーホルダー
(銀色)

キーホルダーは飾りだけじゃなく、鍵(カギ)をなくさないようにする物でもあります。ゲーム中に出てくる鍵にも付けてあげたいね。

価格 各1,009円



下敷きの裏面は武器や鎧のイラストで飾られています。

イースⅡ下敷
Aタイプ
価格206円



下敷きの裏面は、コワーイ、モンスター達のイラスト集です。

イースⅡ下敷
Bタイプ
価格206円

※下敷のみ購入される方
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は、合計5枚以上になるように申し込んでください。



好評の脱着式のコインポケットがついています。もちろんカードケースだって付いていますよ。

イースⅡウォーレット(イースの財布)
価格1,236円



イースのイラストで飾られた美しい壁掛けです。キミの部屋のムードを盛り上げる最高のツールとなるでしょう。

イースⅡタペストリー
価格2,987円



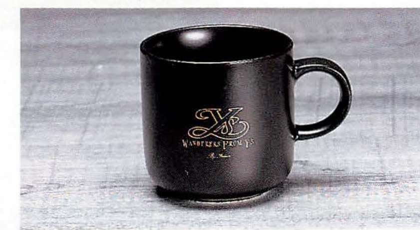
マウスを使う時には、絶対あった方がいい。最新型のマウスマットです。マウスの操作性が抜群に上がります。金色のイースのロゴが黒地に映えて、とても格調高く仕上がりました。デンパクリエイティブグッズが誇るマウスマットを100%使用しております。

イースのマウスマット
定価1,900円(税抜き)



これ一つで何通りもの使い方ができるプレートです。普通、サバイバルプレートとも呼ばれています。キャンプなどのアウトドアライフには、とても便利なツールだと伝えられています。
(マニュアルのノリですいません)

イースの冒険具
定価2,300円(税抜き)



「ワンダラー・フローム・イース」のロゴ入りマグカップです。陶器ですので取り扱いに注意してください。

イースロゴ・マグカップ
定価800円(税抜き)



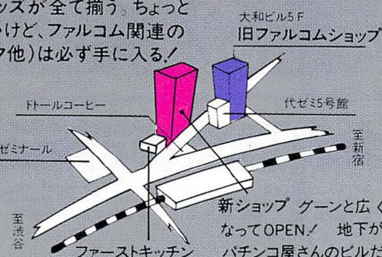
とてもおしゃれなイースグッズです。シャープ・ペンシル、黒ボールペン、赤ボールペンのセットです。それぞれ、ロゴマークの色で種類の区別ができます。

イースのペンセット
定価1,170円(税抜き)

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る！

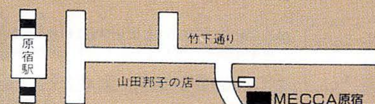
東京・代々木



〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917

DEMPA/ペンタン・キャラクタ・グッズショップ紹介 みんな来てね！

MECCA HARAJUKU
原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。(坂の上にある)徒歩で2分くらいです。(注：通信販売はやってません。)〒150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1F ☎03(497)1577



LAOXコンピューター館
秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Fパソコンフロア。(注：通信販売はやってません)〒101 東京都千代田区外神田1-7-6 ☎03(5256)3111

㈱キャラックス
地下鉄、秋葉原駅より歩いて30秒。「ファルコムグッズ」も全て揃うお店。パソコンソフトも各機種あります。尚、通信販売もやっています。〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-25KTビル3F ☎03(5256)8360

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80 ☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。〒330 埼玉県大宮市大門町2-68 ☎048(648)2667

申し込み方法

お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です(税込)

商品取扱店募集中

DENPA ペンタンでは、当社キャラクターグッズの取扱店を募集しています。電話 03-445-6111電波新聞社出版販売部までご連絡ください。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎です。また、ご相談も承ります。

企画・制作：DEMPA/ペンタン　発売元：電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-445-6111

マイクロキャビン® 株式会社 マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

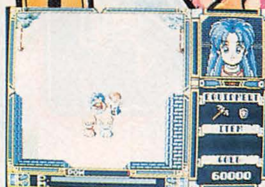
In magical adventure

FRAY

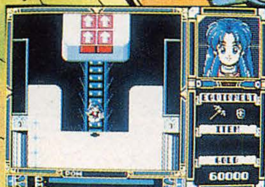
新たなる冒険、Xakの世界に今!

元気!かわいい!ドキドキ!
そんな女の子の恋の大冒険。
「ラトク待ってて…私、負けない!」

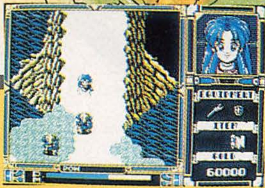
聖暦756年、フレイア・ジェルバーンは魔道都市ミルセイアにある魔法学校での
長くて辛い修業を終え、ようやく平和なウェービス国へ戻ってきたところだった。
そして今思い出すのは、3年前のモンスター襲来の時に出会った少年、戦士ラトク・カートのことばかり。
フレイは真っ先にラトクのところへ飛んで行ったのだが、ラトクは、また新たな冒険の旅へと出発してしまったばかりだった。
ただ一通、近々帰って来るだろうフレイのために置き手紙だけを残して…。
そして、またフレイも危険を承知の上で、ラトクを追いかける険しく長い旅に出発しようとしているのだった。



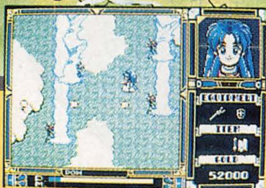
●ビックスケールシナリオ!
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアレスの町での登場人物との再会も楽しみのひとつ。



●リアルアニメーション!
VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな画面を演出します。今までには体験したことのないような感覚を味わうことができます。



●コミカルモンスター!
MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものも登場します。



●カラフルマジックパワー!
ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロール(巻物)魔法11種類。多種多彩な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフル・アニメーション。

MSX2「Xak」開発の最強スタッフ!
- Game Design, Scenario & Programming/中津泰彦
- Game Design & Graphics/末永仁志
- Graphics/古屋覧三 陣内靖弘
- Sound/新田忠弘
- Image Illustration/ここまひ

MSX ONLY!
Special Version.

新機種MSX turbo R ● MSX turbo R 専用 3.5"2DD 5枚組 S-RAM対応

操作性アップ!
●魔法を使うとフレイが呪文を叫ぶ!
プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン!

12月発売

● MSX2 MSX2+専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応

各¥7,800税別



うれしいニュースだ。
"通販で、感動を、キミの家まで。"

全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報！ 一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体や、ゲームソフト・オプション類が、"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。
お届けは手続き終了後、一週間程度（送料当社負担）です。ぜひ、ご利用下さい。

※お急ぎの方は、お近くの販売店でのご注文・ご購入がお薦め。販売店は「ネオ・ジオ」なんでも相談室でご紹介しています。

通信販売のお知らせ

■分割払いご希望の方は、

下記、「ネオ・ジオ」通販部・通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。おりかえし、詳しいご案内と、分割払い専用の申し込み書をお送りします。
また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、㈱エス・エヌ・ケイ「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

分割払い時のご注意

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。（50,000円以内の商品ご希望の方は一括払いをご利用下さい。）
ご購入商品は自由に組み合わせ出来ます。分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ご契約時に簡単な査定をさせていただきます。あらかじめご了承下さい。
- 未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります。ご注意下さい。
- 商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます。

■通販分割払い申し込み例

（例 1）

NEO・GEO 本体セットの場合（標準価格 58,000円（税別））	
●一括価格	58,000円（税別）
●分割10回払い価格	62,060円（年利率15%）
●分割12回払い価格	62,872円（年利率15%）
10回払いの場合	初回 6,260円 月々 6,200円×9回
12回払いの場合	初回 5,672円 月々 5,200円×11回

（例 2）

NEO・GEO 本体セット＋別売コントローラ×1＋ソフト(28,000円)×1の場合（標準価格 91,800円（税別））	
●一括価格	91,800円（税別）
●分割12回払い価格	99,511円（年利率15 %）
●分割20回払い価格	104,652円（年利率15.5%）
12回払いの場合	初回 9,311円 月々 8,200円×11回
20回払いの場合	初回 5,852円 月々 5,200円×19回

以上の料金は、すべて税抜き価格です 別途、消費税3%が加算されます

■一括払いご希望の方は、

右の申し込み用紙を切りとって、必要事項ご記入の上、次のいずれかの要領でお申し込み下さい。

現金書留でお申し込みの場合は、
現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

郵便為替でお申し込みの場合は、
お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

銀行振込でお申し込みの場合は、
お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ通販部」までご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店　当座預金-140398　株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

通信販売お申し込み先

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 株式会社 エス・エヌ・ケイ
「ネオ・ジオ」通販部 Ⓑ係

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		標準価格	税込販売価格	注文数
ネオ・ジオ本体		58,000円	59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,800円	2,884円	個
	専用コントローラ	5,800円	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,800円	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,000円	1,030円	個
	RFコンバーター	1,500円	1,545円	個
	RGBケーブル	1,560円	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,000円	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,000円	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,000円	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,000円	28,840円	個
	マジシャンロード	28,000円	28,840円	個
	ライディングヒーロー	32,000円	32,960円	個
	ニンジャコンバット	28,000円	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,000円	32,960円	個
	サイバーリップ	28,000円	28,840円	個

合計金額　　　　円

（お名前）　　　　（年齢）　　オ

☎

（ご住所）　　　　職業（学年）

■通信販売は、（株）SNK本社 通販部で

詳しくは通信販売フリーダイヤル　0120-06-8058

一括払いお支払い方法

■現金書留　■郵便為替　■銀行振込

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい。

NEC

PC Engine

12月7日発売
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)





駆け抜ける蒼い稲妻!!



Thunder Blade
サンダーブレード

©SEGA 1988
REPROGRAMMED GAME ©NEC Avenue, Ltd. 1990

1006

雷・暴風警報発令!!

1020





大旋風

©1990 NEC Avenue, Ltd.
LICENCED BY TOA PLAN

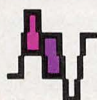


吹き荒れる熱い嵐!!

台

928

12月14日発売
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)



NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス 03(288)0880

NEC

まことにGT。

そのままPCエンジン、あざやかに高画質TV。
進化を極めたフルカラーハンディゲームマシン、GT。
ここまでスゴけりゃ、文句ない。



誕生。PCエンジンGT

HE system

そのままHuカードがまことにスゴい。
200タイトルにせまるPCエンジン用Huカード(SG用を除く)がそのまま使えてしまうぞ。

鮮明液晶カラー画質がまことにスゴい。
アクティブマトリクス方式のフルカラー液晶画面は、なんと74,256画素の高画質。この差は明らかだ。

TVも楽しめるのがまことにスゴい。
別売りの専用TVチューナ(ビデオ入力端子を装備)で、TVだって気軽に楽しめる。

対戦プレイがまことにスゴい。
COMケーブル(別売り)で、対戦プレイも可能。ボンバーマン、スピンペアなど、対応ソフトも続々登場。

場所を選ばないのがまことにスゴい。
ACアダプタ、カーアダプタをオプションで用意。3way電源でいつでもどこでも楽しめる。

※ゲームソフトによっては、正常に作動しないものがあります。
詳しくは取扱説明書、カタログ等をご覧ください。
※画面はすべてハメコミ合成です。
※ボンバーマン:ハドソン(12月7日発売)スピンペア:メディアリング(12月発売予定)



PCエンジンGT (PI-TG6)
標準価格44,800円(税別)

専用TVチューナ
(PI-AD11)
標準価格
14,800円(税別)

PC Engine GT

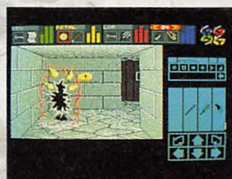
12月1日
新発売

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社











勇者たちよ！いま一度力（パワー）を

新たな挑戦の幕開けが迫る！

■世界をそして日本を興奮の渦に巻き込んだリアルタイムRPG「ダンジョンマスター」。その続篇が帰ってきた！「ロード・カオス」を倒し世界に平和と秩序をもたらした勇者達…。しかし「ロード・カオス」は生きていた　あの時、彼は既に自分が勇者達に倒されることを知り、秘かに新しいダンジョンを作って悪の力を蓄えていたのだ。

■アニメを使ったイントロダクション、FM音源対応による音楽とサウンド、チャンピオンの顔を自由に書き換えることのできるキャラクターエディット機能、さらには日本版独自のプレイヤーの現在地を一目で表示するマップ表示機能や新しい魔法の追加など熱中度さらにパワーアップ。

■前作で育てた勇者をそのまま使って冒険に旅立つもよし、新たに用意された勇者を編成してダンジョンに向かうもよし、ドキドキしながらこの興奮を味わって下さい。前作以上の難しさとおもしろさだけは保証します。

Dungeon Master

CHAOS STRIKES BACK

戦　い　は　終　わ　ら　な　い　。

いよいよ発売！

続 ダンジョン・マスター｜カオスの逆襲

■12月上旬発売 FM-TOWNS版
■12月中旬発売 PC-98版/X68000版

各¥9,800（税抜）

発売：ビクター音楽産業株式会社

CROSS MEDIA SOFT





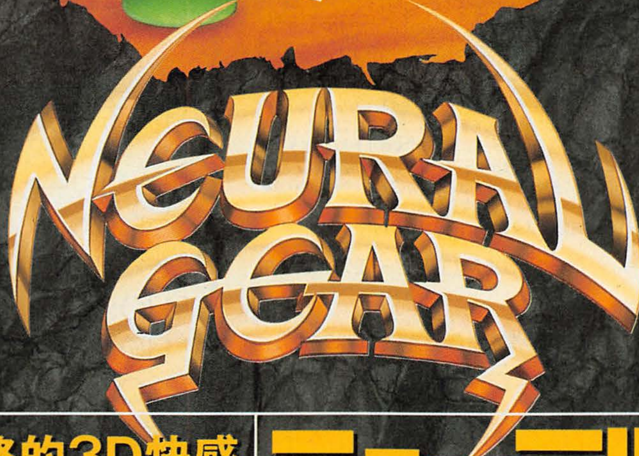




シューティングの極み!

ゲーム性、グラフィックス、サウンド何もかもがX-68000の限界を超えた!!

■驚異の迫力で展開する変化に富んだ全10ステージ。
■各ステージ毎に武器(5種類)の選択、ステージの解説の表示をし、その間のプログラムのロードにより途中のディスクアクセスがなく、スムーズにプレイできます。
■大型エネルギー・ゲージ、スコアー・ゲージの採用による迫力ある戦闘がたのしめます。
■戦闘中のスピード変更機能搭載による状況に応じた臨機応変の戦いを実現。
■快感のテーマ曲ほか全20曲収録。内蔵音源に加えてMIDI音源にも対応。迫力のサンプリング効果音も搭載。



11月23日発売予定

本格的3D快感シューティングゲーム ニューラル・ギア

●X-68000対応 ¥8,800(税抜)

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業 株〈通信販売係〉

DARK WRAITH

ダーク・レイスII
—ダブル・パープル—

Double Purple II

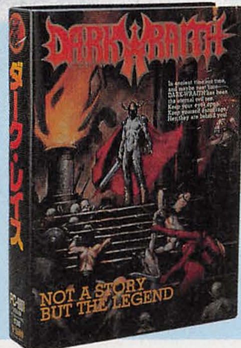


あっ、うしろから‥‥

「もうすぐ出口だ」一瞬の気の緩みが隙となった。背中に鋭い痛みを感じて振り向いたアダンの目に映ったのは、残忍な笑いを浮かべたトロルだった。



PC-9801 VM・UV以降
(VM2にはアナログ16色ボード必要)
PC-286シリーズ
要MS-DOS
(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各4枚組
¥9.800
11月発売





ログイン主催
'89 THE CHOICE!
シナリオ賞受賞
新世代3D-RPG
『ダーク・レイス』

WITCHES OF BARBATUS

バルバトゥスの魔女

98シリーズで、好評発売中

ARTEC アーテックCorp. 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F TEL 03-904-0440



SEGA



闘えハヤテ! 吠えろヤマト!
疾風怒濤のワザを見よ!!

華麗に舞い、壮絶に闘うハヤテと忍犬ヤマトのニンジャ・バトル!!
悪に支配された世界に、ハヤテの剣がうなる、
忍犬ヤマトの牙が行く…。暴虐のかぎりをつくす謎の集団を打ち砕く、
最強の忍びの闘いがはじまった。

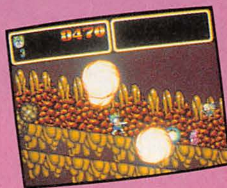
シャドーダンサー

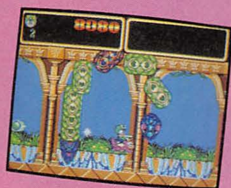
ザ・シークレット オブ シノビ

12月1日発売予定
6,000円



楽しさ山盛り! ときめきの
アクション・シューティング!!









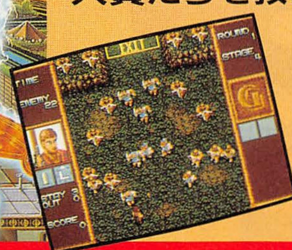
モンスターレア
12月22日発売 6,000円

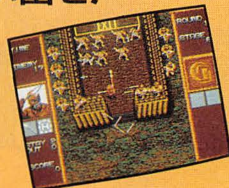
ORIGINAL GAME © SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1990



ゲイングランド

狂ったコンピュータ世界から
人質たちを救い出せ!





12月15日発売 6,000円

興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ



21,000円

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

電話でゲームを借りだそう!
セガ・ゲーム図書館
メガモデム+セガ・ネット・カートリッジ 12,800円

●セガ・ゲーム図書館のお問い合わせは、
セガ・ゲーム図書館 サポートセンター(フリーダイヤル・料金無料)
電話番号 0120−104439
受付時間 月〜土曜日 午前11:00〜午後7:00
日・祝祭日 午前 9:00〜午後5:00
年中無休(年末年始を除く)

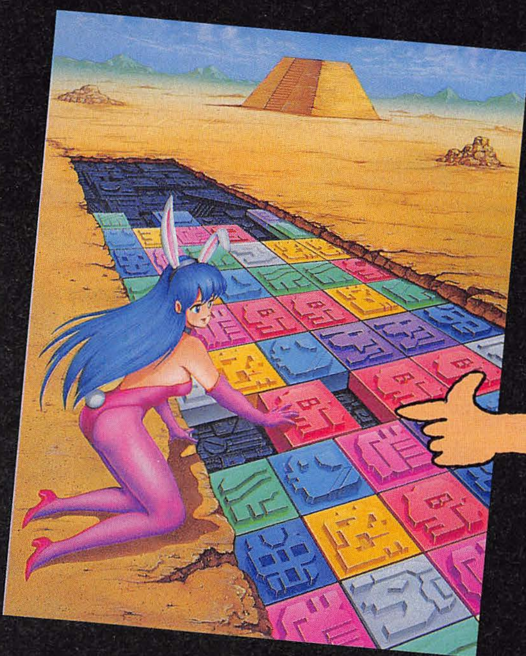
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

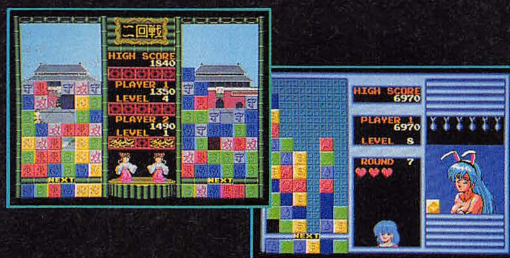
namcot

メガパネル

MEGAPANEL

一度のはずが、夜がふける。
おやすみ前のメガパネル。





11月22日発売
4,900円（税別）



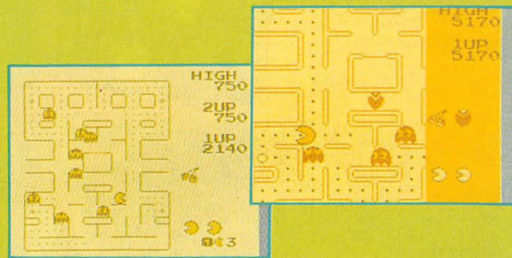
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

パックマン

PAC-MAN

カバン運びは、負けたほう。
学校がえりのパックマン。





11月16日発売
3,500円（税込）

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

MEGA DRIVE

namcot

天現寺(てんげんじ)ひろみ
行かせていただきま〜す!









栄光のスペースファイター
を目指し、卒業試験を突破せよ!
スピード感あふれる
3Dシューティングゲーム登場!!

BURNING FORCE

バーニングフォース

好評発売中 5,800円(税別)

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

楽しさを求めて，パソコンの

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス ©NAMCO 標準価格6,800円
これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューティングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューティング

スペースハリアー ©SEGA 標準価格6,800円
〝Wellcome to the fantasy zone.!!〞敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝 ©NAMCO 標準価格7,800円
歴史を裏側から描く(？)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技。

ドラゴンスピリット ©NAMCO 標準価格8,800円
連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューティング。

ボスコニアン ©NAMCO 標準価格6,800円
宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューティングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー ©SEGA 標準価格9,200円

敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューティング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン ©SEGA 標準価格7,800円

パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューティング・ゲーム。

モトス ©NAMCO 標準価格7,800円

知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル ©TAITO 標準価格7,200円

可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！



ギャラガ '88 ©NAMCO 標準価格8,200円
2方向シューテイングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！
多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〞これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！

for PC-9801, PC-286 5インチ2HD/3.5インチ2HD 実用ソフトも好評

株価チャート分析
PC-9801 VM/UV 標準価格16,000円

毎週のデータ入力から，出来高変化率チャート分析によって株価の上下を予想。売り，買いのシグナルを表示します。株式売買の判断をより一層確実にする指針としてお役立てください。

BASICリストジェネレーター
PC-9801, PC-286(NOTEを除く)標準価格12,800円

画面上に文字や絵をレイアウトするだけで，自動的にその画面を作成するBASIC言語のプログラムリストを生成します。プログラム開発時間を大幅に短縮。N88BASICだけでなくQuickBASICにも対応。



ドラゴンバスター
©NAMCO
PC-9801 VM/UV
PC-286 V/US
標準価格7,200円
ドラゴンにさらわれた姫を救い出すため勇者は旅立つ。

X1シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
X1	迷宮への扉	5インチFD	6,200
X1	パックマン	5インチFD	5,800
X1	ディグダグ	5インチFD	5,800
X1	マッピー	5インチFD	5,800
X1	ゼノン	5インチFD	5,800
X1	ギャラクシアン	5インチFD	5,800
X1	ハンバーガー	5インチFD	6,000
X1	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200
X1	ラリーX	5インチFD	6,000
X1	ギャラガ	5インチFD	6,000
X1	グロブダー	5インチFD	6,000
X1	バーニンラバー	5インチFD	6,000
X1	バトルシティー	5インチFD	6,000
X1	ボスコニアン	5インチFD	6,200
X1	ナイザー	5インチFD	6,200
X1	ソフィア	5インチFD	6,200
X1	ドラゴンバスター	5インチFD	6,200
X1	ダークストーム	5インチFD	6,200
X1	マーズ	5インチFD	6,200
X1	イシュラル	5インチFD	6,200
X1	トイポップ	5インチFD	6,200

FM77/7AVシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
FM-77	バトルシティー	3.5インチFD	6,200
FM-7/77	ドルアーガの塔	5インチFD	6,200
FM-77	ラリーX	5インチFD	5,800
FM-77	マッピー	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	ディグダグ	3.5インチFD	6,000
FM-77	ナイザー	3.5インチFD	6,200
FM-77AV	ドルアーガの塔	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	スペースハリアー	3.5インチFD	7,500

MSXシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
MSX2	迷宮への扉	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	ソフィア	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	イシターの復活	ROMカートリッジ	6,800
MSX2	ゼビウス	ROMカートリッジ	6,800

PC-8801シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
88SR	グロブダー	5インチFD	6,000
88SR	マッピー	5インチFD	6,200
88SR	ナイザー	5インチFD	6,200
88SR	スペースハリアー	5インチFD	7,800
88SR	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200

マイコンソフト

世界はまた一歩前進する。

マイコンソフトのハードウェア

より快適な操作環境を求めるユーザーに。







連射ジョイスティック XE-1PRO

標準価格9,500円

可変速連射機能や4方向－8方向レバー切り換え機構，回転式トリガーパネル。ユーザーの立場に立った設計思想が光るジョイスティックです。

インテリジェント・コントローラー XE-1AJ

アタリ仕様ジュイスティック・ポート対応　標準価格23,800円
（対応ソフトをご使用ください）

アナログ・データを扱える新時代のコントローラー。安定感抜群のフォルムは臨場感を盛り上げます。デジタルスティックとしても使用可能。

アナログ・ジョイパッド XE-1AP

アタリ仕様ジョイスティック・ポート対応　標準価格13,800円
（対応ソフトをご使用ください）

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに，抜群の操作感覚。「XE－1AJ」のコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。



スタンダードジョイスティック XE-1ST

標準価格4,900円

〝PRO〟から連射機能を省き，4方向－8方向レバー切り換えユニットや回転式トリガーパネルなどの機能はそのまま受け継ぎました。



ファミコン用ジョイスティック XE-1 FC PRO

標準価格8,900円

XE－1PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



PCエンジン用ジョイスティック XE-1 HE PRO

標準価格9,500円

2～5人までジョイスティックが接続できるマルチタップを装備。

※この商品は当社での通信販売はいたしません。
発売元　日本電気　ホームエレクトロニクス㈱



ファミコン用ジョイスティックアダプター X-F1

アダプター　標準価格1,800円

XE－1PRO/XE－1STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



XMD-1 RGB メガドライブ用アナログRGBユニット

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を，アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチまたは15ピンアナログRGB（15kHzのみ）に対応。（接続ケーブル等が必要になる場合があります）

標準価格4,900円　※SHARP CU-14FA(21ピン)は不可

オーディオ・ミキシング・ケーブル　標準価格1,300円



X68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの〝PHONE〟出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット

標準価格1,900円



積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。

商品に関するお問い合わせは下記までご連絡ください。

表示価格はすべて税抜きの価格です。

マイコンソフト　電波新聞社　出版販売部

東京本社
〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
☎(03)445-6111(大代表)

大阪本社
〒530　大阪市北区中之島3－2－4　朝日新聞ビル
☎(06)203-3361(大代表)

西部本社
〒812　福岡市博多区博多駅前2－13－23　扇寿ビル
☎(092)431-7411(大代表)

札幌支局	☎(011)641-5591	関東総局	☎(0273)26-3206	名古屋支局	☎(052)261-4541	神戸支局	☎(078)391-5885	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	松本支局	☎(0263)36-2266	金沢支局	☎(0762)63-8661	広島支局	☎(082)228-5581	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(025)245-2526	静岡支局	☎(0542)54-6405	京都支局	☎(075)221-8021	高松支局	☎(0878)61-3111	鹿児島支局	☎(0992)26-3630

マイコンソフト

オーディオ・ミキシング・ケーブル

オーディオ・ミキシング・ケーブルは，MIDI楽器とパソコン内蔵音源の出力をミックスして，さらにグレードの高い音を手軽に楽しんでいただくものです。
ステレオ・ミニプラグとステレオ標準プラグの二系統を，ステレオ・ミニ・ジャック１系統にまとめることができるので，MIDI楽器の音とX68000の内蔵音源の音を簡単にミックスしてヘッドフォンやステレオなどで聞くことができます。

使用法
① ステレオ・ミニプラグをX68000前面のヘッドフォン端子に接続します。
② ステレオ標準プラグをMIDI楽器の〝PHONES〟などのアウトプット端子に接続します。
③ ステレオ・ミニジャックにヘッドフォンまたは，ステレオ等への出力プラグを接続します。

当社ソフトをご利用の場合は，〝MUSIC CONFIGURATION〟の〝BALANCE TEST〟などを選択して，MIDI楽器と内蔵音源の音量バランスが適正になるように調節して下さい。

標準価格1,300円（税抜き）（送料175円）



MIDIボード 純正コンパチブル

標準価格19,800円（税抜き）（送料360円）

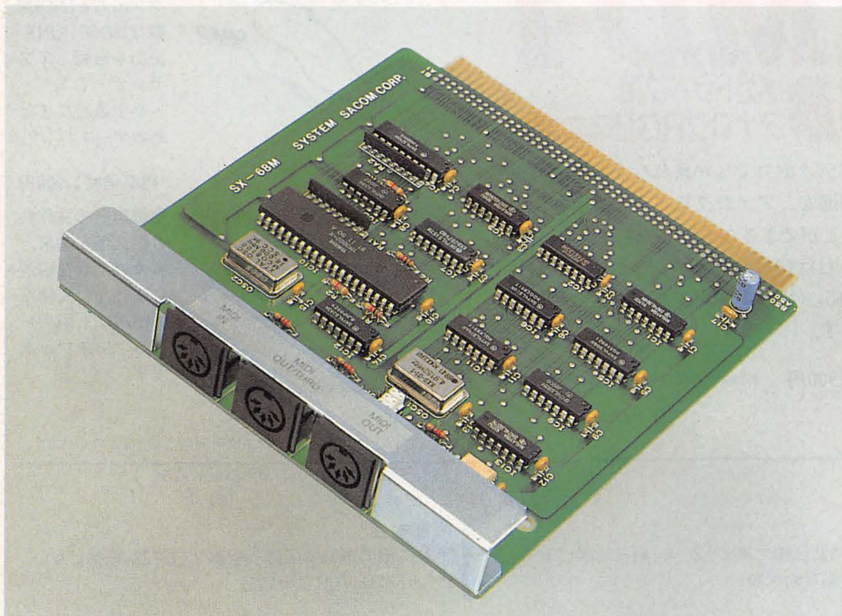
システムサコム製「SX-68M」は純製品との互換性を保ちつつさらに，お求めやすい低価格におさえた，X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボードです。
特徴としては，ボード本体にMIDI規格のDINコネクターを直接装着することによって，中間に変換ケーブルを使用する必要がなくなりました。また，クロック部に安定度の高いオシレーターを採用することにより，さらに信頼度の高いものとなっております。もちろん，従来のMIDIボードをサポートするソフトウェアはそのままお使いになれます。
「SX-68M」で，あなたもすばらしいMIDIの世界を体験して下さい。

＊本ボードは，TAPE SYNC.端子を装備していないため，その機能をサポートするソフトは，ご使用いただけません。また，本ボードは，2枚同時装備ができませんので，ご注意ください。

MIDI対応ソフト例
★電波新聞社『モトス』 7,800円（税抜き）
★システムサコム『38万キロの虚空』 9,800円（税抜き）
『メタルサイト』 8,800円（税抜き）
★シャープ『スーパーハングオン』 8,800円（税抜き）
『サンダーブレード』 9,500円（税抜き）
★ボーステック『銀河英雄伝説』 8,800円（税抜き）

MIDI楽器例
★MT-32，CM-32L，CM-64（ローランド）
★M-1（コルグ）

●MIDIインターフェースボード「SX-68M」は，電波新聞社でもお取扱いいたします。



SX-68M仕様

品　名	MIDIインターフェースボード	
規　格	MIDI規格 1.0準拠	
コントロールLSI	日本楽器（YAMAHA） YM3802	
MIDI端子 ジャンパ-SWにより切替	MIDI OUT 2端子 MIDI IN 1端子	
	MIDI OUT 1端子 MIDI THRU 1端子 MIDI IN 1端子	
電　源	＋5V 170mA（本体より供給）	
外形寸法	150mm（W）×167mm（D）×23mm（H）	
重　量	約160g	

開発・製造元
株式会社 システムサコム 03(635)5145

電波新聞社，本社，支局もしくはパソコンショップでお買い求め下さい。通信販売も行なっております。

電脳遊技考——

これは、コンピュータ・ゲームについて、ホンキで考えてみた本です。

たくさんのご意見・ご感想、ありがとうございます。あなたのお手元にもぜひ「電脳遊技考」。

●著者のレビューは気どったところがなく、ユーザーと等身大の視点でまとめられており、それが逆に、ゲームへの深い思い入れを感じさせる結果となっているのだ。ゲームへの「本気」の情熱が伝わってくる一冊。やるなあ。(ログイン・10月19日号)

●古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、著者独特の優しい視点でゲームが語られている。(MSX FAN・11月号)

●『ドラクエ』から『遥かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。(コンプティーク・11月号)

●読むほどにゲームのアト味が口いっぱーいに広がる感じで、なかなかの読みごたえだぞ。(ファミコン通信・10月26日号)

●『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオブラザーズ』といった人気ゲーム論は、単なる紹介に終わらせず、その作り手にインタビューし立体化している。(東京タイムズ・10月15日版)

●いろいろな角度からゲームをとらえることで「ゲーム文化」を作り上げていこう、という意欲的な本で。(朝日中学生ウィークリー・10月22日版)

●いままで無関心であった人たちも「新しい知的文化媒体」として、ゲームの面白さが身にしみるはず。(高一Vコース・11月号)

●面白い。もっと過激でも可。(新潟県・菅原誠広32才)

●僕もよく考えるAVGやRPGの問題点が多数のユーザーから指摘されていた。僕も討論会にでてみたい。(東京都・国立圭右17才)

●いままでこういう本はなかったので新鮮で良かった。この本の第二巻を期待しています。(埼玉県・木口　学18才)

●これだけ真剣にゲームのことを書いた本が以前にあっただろうか。この本は、ソフトハウスの人やゲームのことをあまり理解していない人にぜひ読んでほしいと思う。(愛知県・桝田雅裕16才)

●紹介されているRPGはすべて終了。その目から見ても、正確な紹介です。①安田　均②PDSグルメガイドにつづいて、コンピュータゲームの本で私が気に入った三冊目です。(兵庫県・三田浩司45才)

●自社作品の記事が記載されていたので、読ませていただきました。これからもがんばってください。(テクモ勤務・上田和洋23才)

●こういう本を僕は待っていた。ぜひIIを書いてほしい。(大阪府・山田克弥22才)

●メガドライブ・ユーザーなので「メガドライブの将来性と課題を考察する」は楽しく読ませていただきました。(千葉県・吉野正好17才)

●飽きずに一気に読めた。この本は、ゲームユーザーの不満と制作者のゲームにたいする熱意をつなぐ架け橋のようだ。(福岡県・緒方正博20才)

●この本を読んでいろいろ考えさせられた。ゲームはもはや一つの文化となりつつある。僕たちは本気でこの文化を作り上げていきた。大人たちにも偏見なしに評価してほしい。(埼玉県・鈴木宗太郎27才)

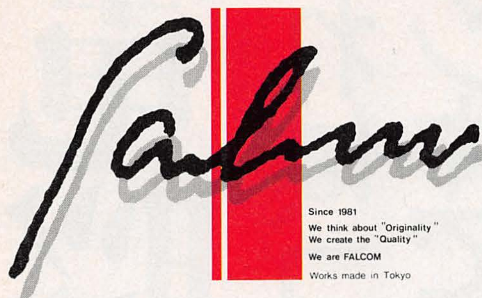


山下　章著

B6変型版400ページ/定価1,500円(税込)

好評発売中!

※書店に在庫がない場合はその書店に注文するか、電波新聞社・出版販売部の通信販売(問い合わせ先☎03-445-6111)をご利用ください。



レーベル設立から3年。ファルコム・レーベルに参加した主なアーティストたち。


Hiroko Moriguchi

■森口博子(ボーカル)

●説明の必要もない程売れっ子、歌・モノマネ、ドラマ、バラエティetc、「ソーサリアン」では全部英語で唄ってくれました。(感激)

●主な作品／「スペシャルBOX '89」(ソーサリアン)(ジョセフィーヌ)


Shigeyuki kawashima

■川島　重行(プロデュース)

●アメリカ音楽界最高の栄誉であるグラミー賞受賞という、とってもえらい人。FUSIONとCGMの画期的な出会いだった。

●主な作品／「スペシャルBOX '89」(FUSION) など


Ryou Yonemitsu

■米光　亮(アレンジ)

●小泉今日子・荻野目洋子などの編曲を手がけ、今ではファルコム・スーパーアレンジでかかせない人。

●主な作品／「パーコレ・イース」「パーコレ・イースII」


Charito

■チャリート(ボーカル)

●「さわやかな――」という歌い出しが印象的なセイラム(煙草)のCF、ネスカフェ、マツダ・ペルソナのCM曲を歌っている超実力家。

●主な作品／「スペシャルBOX '90」(オール・ビコーズ・オブ・ユー) など


Hiroshi Arakawa

■新川　博(アレンジ)

●松任谷由美、ハイファイセットのバック演奏、編曲を担当。代表作に少年隊・デカメロン伝説、1986オメガドライブ・君は100%など多数

●主な作品／「スペシャルBOX'90」「パーコレ・イース」など


Kentaroh Hada

■羽田健太郎(アレンジ)

●日本アカデミー賞優秀賞、日本アニメ大賞受賞など実力は広く評価されている。TV、ドラマ音楽も手がけ、多種多様のジャンルで活躍中！

●主な作品／交響曲「イース」交響曲「ソーサリアン」


David Mashoes

■デビッド・マシューズ(アレンジ他)

●フュージョン界の大御所であり、M.J.Qのリーダーとして有名。とてもおおそれ多くて、雲の上の人なのです。

●主な作品／「スペシャルBOX'89」(魔性の島)(Templedet Sol)


Tsunoda Hiro

■つのだ☆ひろ(ドラム)

●「メリージェーン」「失恋レストラン」等を作曲。音楽家のみならずマルチに活躍。TVでもおなじみ。

●主な作品／「ソーサリアン・スーパーアレンジバージョン」など


Hiroyuki Nanba

■難波　弘之(アレンジ)

●「イカ天」の審査員で有名？なファルコムスーパーアレンジの常連。そのキャリアのスゴさはもう説明はいらないね。

●主な作品／「イース」「イースII」「ソーサリアン」(各SAV)「スペシャルBOX'89」


Tohru Okada

■岡田　徹(アレンジ)

●超個性派集団「ムーンライダース」のキーボードプレイヤーとして活躍。

●主な作品／「ピラミッドソーサリアン」「サラウンド・シアター」など


Fumi Hirano

■平野　文(ボーカル他)

●「うる星やつら」のラムちゃんの声でおなじみ、彼女のフィーナの声は今でも大人気。唄も歌ってくれました。

●主な作品／「イースII」「スペシャルBOX '89」


Yuzou Hayashi

■林　有三(アレンジ)

●角松敏生のバンドに参加しながら作曲・編曲活動を始め、CM、ドラマと活動は幅広い。佐野量子・西城秀樹等の編曲で有名。

●主な作品／「パーコレ・イース」「パーコレ・イースII」など

この秋、ファルコム・レーベルからの贈りもの。



「SP・BOX'90」「パーコレ・イースⅠ、Ⅱ」で一番リクエストの多いニューエイジミュージックが新シリーズで登場！

「プレプリマ」11月5日リリース。

「音の画集」とでも呼んでみたくなる素敵なアルバムだ。 三枝成彰（作曲家）

ピコピコ音楽だと思っている人に聴かせたい一枚。



これはファルコム・ミュージックの好きなあなたのために作ったものではありません。あなたの好きなファルコム・ミュージックを、お父さん、お母さん、お兄さん、お姉さん、妹や先生、ガールフレンドなどに聴かせて、皆が「いい音楽だね！」って言ってくれるものを、との思いを込めてこの一枚を作りました。だから、このCDは2枚買ってあなたの好きな人に一枚プレゼントするというのが正しい使い方です。

プレプリマ
KICA-1028/1018 ¥3,000(税込)

レコード販売店様へ

上記の理由により、このCDは４枚以上仕入れてニューエイジミュージック・コーナーとゲームミュージック・コーナーにそれぞれ2枚以上置くことが正しい仕入れ方です。

1. ヨーロッパ物語	(ドラゴンスレイヤーより「街」「城」)
2. クリスマス・プレゼント	(戦国ソーサリアンより「帰還」)
3. ……マズルカ	(イースより「THE MORNING GROW」)
4. ソネット	(ソーサリアンより「オープニング」)
5. バルカロール	(イースⅡより「APATHETIC STORY」)
6. パート・ドゥ・ベール	(イースⅡより「TOO FULL WITH LOVE」)
7. (夢)	(イースⅢより「いっときの夢」)
8. ウインター・コンチェルト	(ピラミッド・ソーサリアンより「click／click／」)
9. Preprimer	(イースより「PALACE」)

FALCOM FESTIVAL '90 in Winter
入場無料

発売前の「トバの章」を含めたオリジナル特別編集16㎜映画上映。J.D.K.バンドライブ。杉本理恵ミニコンサート。イントロクイズなど。その名のとおりファルクム・フェスティバルだ。入場者全員に「イース・キャラクター特製ポスター」をプレゼント。

■東　京：11 3(土)　天風会館大ホール　16:00〜
(地下鉄・有楽町線護国寺駅下車徒歩1分)
■大　阪：11 18(日)　エルシアター　16:00〜
(地下鉄・京阪線天満橋駅下車7分)
■名古屋：11 24(土)　港湾会館　16:00〜
(地下鉄・名城線名古屋港駅下車)

OVAイース―「トバの章」――11/21発売！



「序章」、「ハダルの章」につづく、「トバの章」がいよいよ発売。このシリーズは各話が独立しているのでどこから見てもドラマしてってお面白い。ビデオ巻末にはJ.D.K.バンドライブとミス・リリアグランプリも入っているぞ。

S.S.T. BAND vs ZUNTATA LIVE VIDEO & CD

ゲームミュージックフェスティバル'90



ゲームミュージックの最高峰S.S.T.BANDとZUNTATAが夢の競演。この白熱のライヴステージングを「GAME MUSIC FESTIVAL'90」としてビデオ化。人気の高い楽曲をチョイスし、S.S.T.BAND、ZUNTATAそれぞれ30分ずつのハイライトシーンを収録しています。また、コンサートが長く、「GAME MUSIC FESTIVAL'90」に収録できなかったS.S.T.BANDの代表曲を中心にした「S.S.T.BAND LIVE」も合わせてビデオ化発売。最高の音楽に加え、ゲーム画面やパソコンCGのカットをインサートした、ハイパービデオ。

- ●セガ・S.S.T.BANDは「ハイパードライブ」からの新曲そして、未発表アレンジやニューリミックスを演奏。アルバムでは聴けないライブならではの楽曲満載！
- ●「S.S.T.BAND LIVE」には、「GAME MUSIC FESTIVAL'90」に収録されていないナンバーをメインに収録。両方揃えればコレクションも完璧。
- ●初お目見えとなったタイトー・ZUNTATAは13人編成のメンバーが楽曲毎に入れ替わる厚みのあるステージを展開。ボーカルが入ったり、ティンパニー、サックス、トランペット、さらには三味線が飛び出した大迫力のライブ収録！



VIDEO

ZUNTATAとS.S.T. BAND両バンドのライブ収録!!

GAME MUSIC FESTIVAL'90

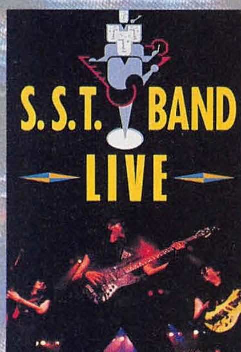
ゲームミュージックフェスティバル

11・21 ON SALE

PCVP-10406　カラーHiFiステレオ60分　VHSのみ￥5,800(税込)

〈収録曲〉(予定)

ZUNTATA		S.S.T. BAND
Introduction	—A.D.1993—	AFTER BURNER MEDLEY(AFTER BURNER)
黒船	—OLGA BREEZE—	SWORD OF VERMILION(VREMILION)
Project	—URBAN TRAIL—	MAGICAL SOUND SHOWER(OUT RUN)
淘汰	—Ja Fraw—	AIR BATTLE(G-LOC)
発展	—CAPTAIN NEO—	SPRINTER(SUPER HANG ON)
平和	—FREE THE LOVE—	AFTER BURNER(AFTER BURNER)
滅亡	—CHAOS—	新たなる旅へ(PHANTASY STAR III)
革命	—DADDY MULK—	



ファン待望のS.S.T. BANDライブビデオ登場！

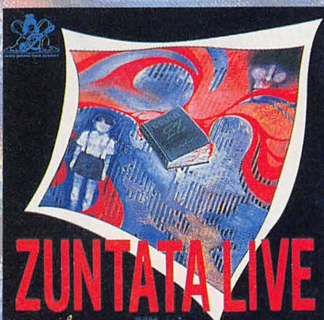
S.S.T. BAND LIVE

11・21 ON SALE

PCVP-10405　カラーHiFiステレオ45分　VHSのみ￥4,800(税込)

〈収録曲〉

AFTER BURNER MEDLEY(AFTER BURNER)
GALAXY FORCE MEDLEY(GALAXY FORCE)
MAGICAL SOUND SHOWER(OUT RUN)
BURNING POINT(THUNDER BLADE)
LAST WAVE(OUT RUN)
AFTER BURNER(AFTER BURNER)
POWER DRIFT MEDLEY(POWER DRIFT)



ZUNTATA初のライブを完全収録!!

ZUNTATA LIVE
—G.S.M. TAITO—

CD:PCCB-00045(CDのみ発売)　￥2,500(税込)
予約特典:ZUNTATA LIVE B2ポスター

〈収録曲〉

Introduction	—A.D. 1993—		From THE NINJA WARRIORS
黒船	—OLGA BREEZE—	—	From DARIUS II
Project	—URBAN TRAIL—		From NIGHT STRIKER
淘汰	—Ja Fraw—		From SYVALION
発展	—CAPTAIN NEO—		From DARIUS I
平和	—FREE THE LOVE—		From DARIUS II
独裁者	—MECHANIQUE CIVILLISATION—		From Original
滅亡	—CHAOS—		From DARIUS I
否定	—シ・メール—		From NIGHT STRIKER
革命	—DADDY MULK—		From THE NINJA WARRIORS

(演劇のシーンも追加収録されています。)

11・21 ON SALE

ライブの感動をもう一度

CD S.S.T. BAND LIVE —G.S.M. SEGA—

NOW ON SALE

CD:PCCB-00042(CDのみ発売)　￥2,500(税込)

第3回 サイトロンビデオコンサート開催！

ゲームミュージックフェスティバル'90 全国横断ビデオライブコンサート
S.S.T. BAND vs ZUNTATA

8/25、日本青年館で行われた「ゲームミュージックフェスティバル'90」の熱いライブの模様を全国サイトロンファンの為に、全国6大都市で上映します。
そしてなんとS.S.T. BAND、ZUNTATAのメンバーがそれぞれ各地区にゲスト出演。
握手会、サイン会などメンバーに生で会えるこのチャンスをのがすな！

札幌地区
日時　11/24(土)　15:00〜
場所　札幌メッセホール　約100名
住所　札幌市中央区狸小路3丁目
問い合わせ先　㈱ポニーキャニオン販売　札幌支店　011-232-5151
GUEST　ZUNTATA—A

仙台地区
日時　11/25(日)　15:00〜
場所　斉藤楽器　約30名
住所　仙台市青葉区一番町3-5-2
問い合わせ先　斉藤楽器　022-222-8054
GUEST　ZUNTATA—A

東京地区
日時　11/24(土)　18:00〜
場所　星陵会館　約400名
住所　千代田区永田町2-16-2
問い合わせ先　㈱ポニーキャニオン映像制作本部　03-221-3151
GUEST　S.S.T.BAND—A
ZUNTATA—B

名古屋地区
日時　11/23(金)　13:00〜
場所　太陽サウンドオン　約150名
住所　名古屋市北区瑠璃光町4-7
問い合わせ先　太陽サウンドオン　052-916-1221
GUEST　S.S.T.BAND—A

大阪地区
日時　11/23(金)　13:00〜
場所　ミヤコ心斎橋本店3Fホール　約100名
住所　大阪区中央区心斎橋筋1-6-5
問い合わせ先　㈱ポニーキャニオン販売　大阪支店　06-541-1601
GUEST　S.S.T.BAND—B

福岡地区
日時　11/24(土)　16:30〜
場所　ベスト電器本店8Fマルコポーロ　約200名
住所　福岡市中央区天神1-9-28
問い合わせ先　㈱ポニーキャニオン販売　福岡支店　092-751-9633
GUEST　S.S.T.BAND—B

(東京地区に関しては、往復ハガキによる先着優先予約をとらせていただきます。往復ハガキ裏と往復ハガキ表にあなたの住所、氏名、年令、電話番号を書いてポニーキャニオン　映像制作本部　サイトロンレーベル　「ビデコン東京地区」係までお送り下さい。11 16到着分まで有効です。当日券も会場で発行の予定ですが、ハガキによる応募で定員が越えた場合は当日券は発行しません。御了承下さい)
(各地区無料ですが、定員に達した場合は入場をお断りする場合があります。あらかじめ御了承ください。)

G.S.M. 1500 INFORMATION 11/21発売

特典:CDケースサイズ・カラーステッカー、いずれも解説書、楽譜付
CDのみ発売 価格￥1,500(税込)

THE SUPER SPY・NINJA COMBAT/SNK

ザ・スーパースパイ・ニンジャコンバット
PCCB-00046

話題の「NEO・GEO」より、初のボーカル入りアレンジ、SNKサウンドチームによるアレンジバージョン収録！更に2作品のオリジナルバージョンを完全網羅！

RAIDEN/セイブ開発

雷電
PCCB-00047

GSM初登場、セイブ開発の正統派シューティングゲーム、オリジナルバージョンに加え、アレンジバージョン1曲収録！

SCITRON INFORMATION

再出荷 ナムコギャルズアイランド　VHS:￥3,800 LD:￥4,800
発売延期 TVゲームの歴史 タイトー編　Vol.1,2 VHSのみ 各￥3,000

パソコン通信ネットスタート！
FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内
入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部
サイトロンレーベル「FM P-NET」係

サイトロンテレフォンインフォメーション
東京03-236-4000
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えのないよう正確に！)
ビデコンの情報は、随時FM-P NET及び、テレホンサービスで流しています

発売元:PONY CANYON INC.サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL.03-221-3151
制作:サイトロン・アンド・アート(株)
販売元:(株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON



ファン待望のソロ・アルバム堂々完成!!

矩形波倶楽部

プロデュース：安藤まさひろ■

ついに完成した“矩形波倶楽部”のファーストアルバム。もちろんおなじみの「ドラキュラ」「サンダークロス」「グラディウスIII」などの新アレンジ曲も収録。そして初公開の“矩形波オリジナル曲”を4曲収録。新しい矩形波の魅力がギッシリ詰まった新作です。
プロデュースは 安藤まさひろ氏を起用。
今までのゲームミュージックにない最高のクオリティを実現!!

11月21日発売!!

▶収録予定曲

1. Memories Of A Summer Island
2. On The Brilliant Earth
3. Good Night Pony
4. Shuffle In The Dark (悪魔城ドラキュラ)
5. Cross Over The Line (サンダークロス)
6. Twinkling Star (摩陀羅)
7. Return To Departure (グラディウス)
8. Tell Me The Peason (SDスナッチャー)
9. Invisible Bridge
10. Quiero Voar (F1 3Dスペシャル)

プロデュース：安藤まさひろ
作・編曲：矩形波倶楽部、古川もとあき

CD KICA-1020 ¥3,000(税込)





▶参加ミュージシャン

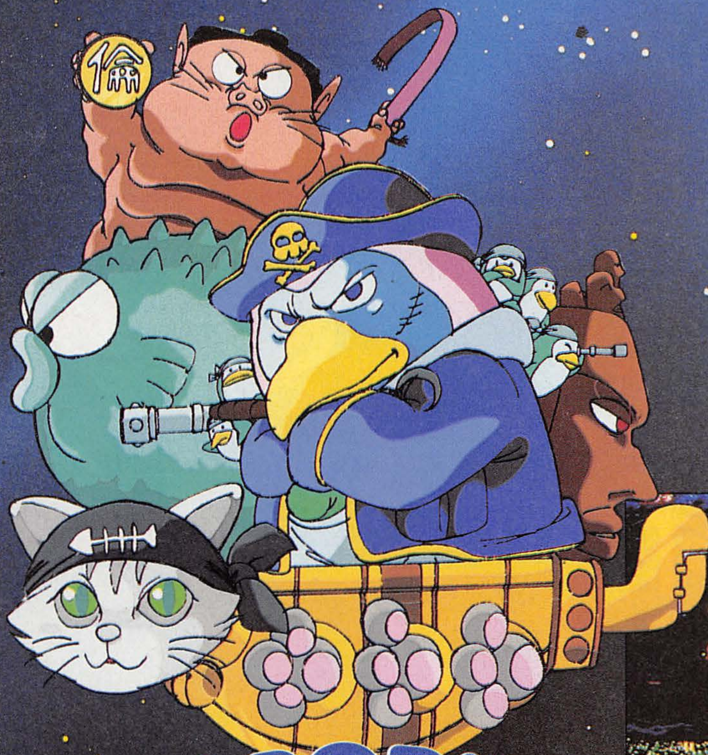
Bass. 須藤 満■、櫻井哲夫★
Drums. 則竹裕之■、神保 彰★
Key. 笹路正徳、吉弘千鶴子／他 豪華ゲストミュージシャンが参加!!



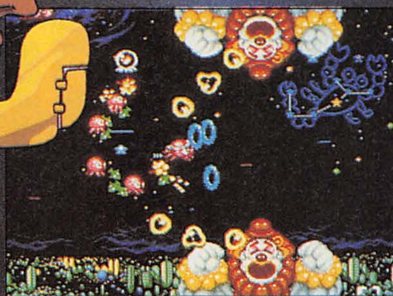
■…Courtesy of CBS/SONY RECORDS ★…Courtesy of POLYDOR K.K.













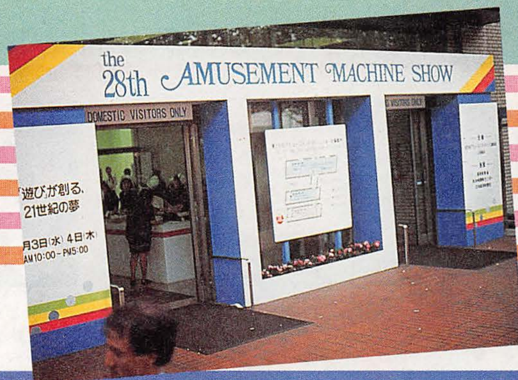
※この画面は開発中のものです。

PARODIUS パロディウスだ!™

—神話からお笑いへ—

大型化，ハイテク化に21世紀の可能性をみた！

Written by やんま



第28回アミューズメントマシンショー・レポート

去る10月3，4日，平和島の東京流通センターで第28回アミューズメントマシンショーが開催されました。このショーは日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）が主催しているもので，年末年始にかけて発売されるビデオゲームや遊技機器などの，新製品を紹介するためのショーです。

さて，今回はどんなゲームが待ち受けているのでしょう。はやる気持ちを押さえ，ベーマガ取材班は東京流通センターに向かったのでありました。

AMショー今年の傾向は

今年のAMショーの傾向というと，やはり大型化，ハイテク化ということが挙げられるでしょう。セガのR-360をはじめ，ビデオゲームの筐(きょうたい)体はますます大きくなり，高度な技術が必要となっているようです。

大きな筐体が多かったせいか，会場である東京流通センターが，今年はやけに狭く感じられました。

会場は三つにわかれていて，そのうち二つをビデオゲーム関係が占めていたのですが，もう目いっぱいに詰め込んだといった感じで，ピーク時には大変な混みようでした。

ちなみに開催2日間の入場者数は20,500人（昨年は，18,000人）。来年から幕張メッセに会場を移すというのも納得できます。

いきおいのある大型筐体のゲームとはうってかわって，テーブル・ゲームは本当に静かでした。出展作数が少ないわけではないのですが，インパクトのある作品がこれまでとちがって少なく，そう感じられたのかもしれません。

女性客を目的としたプライズもの（UFOキャッチャーなどの賞品を獲得できるもの）のほうに各社，力を入れていたようで，そちらに押されていたのかもしれませんね。

しかし，そんな中にもいくつかおもしろい作品を見付けることができました。キラリと光るいい作品を見逃してはいけません。では，出展されていた全作品をメーカーごとに紹介していきましょう。

ナムコ

今回のショーで，一番話題性のあったブースは，といったらナムコだったと思います。

まず会場に入ってすぐに目につくのが，**『大型ドライブ・ゲーム』**。会場では「ウイニングランIII」と呼ばれていたようですが，まだ正式な名前は決まっていないそうです。これは見た人すべてがその筐体の形に驚かされることでしょう。フォーミュラー・カーのコクピット部分だけを切り抜いたような筐体で，前には三つモニタが並んでいるのです。筐体の形もさることながら，僕はそのボディカラーに感動しました。青と白のツートン・カラー。ちょっとでもF-1に興味のある人ならわかると思うのですが，このボディカラーはまさしくティレル・チームのものなのです。これで気分は中島　悟かな？　青が映(は)えていて，とてもきれいに見えました。

さて，肝心のゲームのほうですが，ウイニングランのバージョン・アップといった感じです。ウイニングランとちがっている点は，まずモニタが三つになったこと。左右の視界が広がり，縁石などが流れていくのがはっきり見えるようになったので，スピード感が増しているように感じました。そして，クラッチがついています。ギアも前のようなアップダウン・スイッチだけではなく，実車と同じようなシフトの方式になっています。

このゲームの横には，もう一つ別なモニタが設置されていました。このモニタではレースの生中継を流しているのです。コースのあちこちに設置されたカメラが自動的に自車を追って，本当にF-1をテレビ観戦してるような感じでした。このアイデアはとてもおもしろいですね。ポリゴンを使ったゲームの利点とも言えるでしょう。待っているときもこのモニタを見て楽しんでいられました。

そして，この大型ドライブ・ゲームを通りすぎて奥に行くと，つぎに見えるのが『ソル


▶『ソルバルウ』。ポリゴンをつかって「ゼビウス」を3Dにしたものだ。ちゃんとソルバルウの形してるでしょ



▼ナムコの体感シューティング，花博の『ギャラクシアン³』の1Pバージョン。すごい人だかりで，ピーク時は1時間ぐらい待たないとプレイできなかった



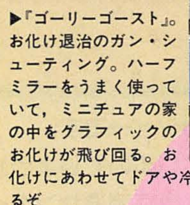
◀これがナムコの大型ドライブ・ゲーム。フォーミュラ・マシンのような筐体がかっこいい


▶3画面になり，視界が広々。本当に実車感覚だ。クラッチもついてるぞ


◀『ギャラクシアン³1Pバージョン』このシートがスプリングで支えられていて，ちょっと手で押すだけで，大きく揺れる。この迫力はなかなかのものだ



◀ナムコ『スティールガンナー』。演出がよいと評判のガン・シューティングだ



▶「ゴーリーゴースト」。お化け退治のガン・シューティング。ハーフミラーをうまく使っていて，ミニチュアの家の中をグラフィックのお化けが飛び回る。お化けにあわせてドアや冷蔵庫が開いたり閉じたりするぞ



◀『ドラゴンセイバー』もかなりの注目を浴びていた。サウンドはめがてん細江氏。ヘッドホンは必須アイテムだ



◀ノックダウンも『ノックダウン'90』になって復活。僕は92キロしかいかなかったよん

▶功夫老師2ともいえる『八卦方士』。8方向レバー・1ボタン。今度は音だけでなく光が襲ってくるぞ

バルウ』です。これはあのゼビウスをポリゴンを使って3Dに再現したものです。筐体はメタルホークの筐体を改造したものらしく，動きなどはまったく変わっていないようでした。でも，ちゃんとソルバルウの形をしているところが涙ものですね。システムはウイニングランなどに使われていたシステム21にオブジェクト（スプライト）機能などを付け加えた物らしく，キャラなどが美しく描かれています。敵機が自機をかすめて飛んでいくときに細かいディテールなどまで見えるのには感動しました。

ゲームは，敵をカーソルに合わせ，ザッパーとブラスターをただ撃ちまくるという内容。今回はまだ参考出展で，キャラも少なくゲーム内容も単純なものでした。これからのアレンジに期待したい作品です。

そしてさらに奥へと進むと何やら人だかりが，背の高い黒い筐体の周りにできています。どうやら花博で好評だった『ギャラクシアン³』の1Pバージョンのようです。ちょっと覗き込んだだけでは，画面がさっぱりわからない。真っ暗で何も見えないのです。これは凹レンズを使ってプレイヤーの頭上に入っているモニタ画面を拡大しているからで，プレイヤーの座っている位置以外はあまりよく画面を見ることはできないようになっているのです。この凹レンズによって本当は19インチぐらいしかないモニタが30インチぐらいに感じられました。画面の端が見にくいような気がしましたが，これはなかなか優れ物ではないでしょうか。

そしてシートはスプリングで支えているらしく，ゲーム中は終始ふわふわした感じ。敵が爆発すると振動が伝わってきます。別に大きな動きをするわけではないのですが浮遊感覚はばっちり感じることができました。ゲームは3Dシューティングで，つぎつぎに出現する敵の戦闘機，巨大戦艦を相手にしながら宇宙空間を飛び回るというものです。花博のギャラクシアン³の迫力をどの程度再現できるのかと心配だったのですが，これは予想以上。奥行きのある宇宙空間を感じることができます。完成が待ち遠しいですね。

あと，ナムコはガン・シューティングを2作出展していました。1作目は『**スティールガンナー**』。近未来を舞台にした物で，自分は警察官，モビルスーツのような物を装着しテロリスト相手に戦います。このゲームは演出がすばらしく，ガン・シューティングとしては一級のできです。ただ同一方向にスクロールするだけではなく，敵を追いかけ，前後左右に視点移動。とてもスピード感のある展開を楽しませてくれます。最初からカーソルがついていたり，固い敵もさほど多くなく，親切な設定も好感が持てました。

2作目は『**ゴーリーゴースト**』。これは簡単にいっちゃえばお化け退治。家の中にいるお化けを光線銃のような物で退治するといったものです。このゲームはハーフミラーを使っていて，家のミニチュア（模型）の中をグラフィックのお化けが飛び回ります。この実物とグラフィックの合成は，とても芸が細かく，お化けがでてくるときにはちゃんとミニチュアのドアが開いたりします。この合成のアイデアはすばらしいの一言。面が進んでも模型は変えられる物ではないので，展開に乏しくなるのではと心配したのですが，そんな心配を吹き飛ばす楽しさがありました。

そして，テーブル・ゲームでは今月号のNEW VIDEO GAMESでもお伝えしている横スクロール・コミカル・シューティング『**ピストル大名の冒険**』と，縦スクロール・シューティング『**ドラゴンセイバー**』が出展され好評を博していました。

『ドラゴンセイバー』は同社が1987年に発売した「ドラゴンスピリット」の続編で，2人同時プレイができるようになりました。システム2を使った美しいグラフィック，迫力のサウンドはさすがです。ただダメージ制ではなく，1発で死んでしまうというストック制になったのは，酷だなと感じました。

エレメカでは，「功夫老師」タイプの反射神経ゲーム，『**八卦方士**（はっけほうし）』がおもしろかったですね。これは8方向から向かってくる光の方向へレバーを倒し，ボタンで打つという単純そのものなんですが，結構うけていました。その他にはパンチの強さを計る『**ノックダウン'90**』，お菓子をすくって落とす『**ニュースイートランド**』などがありました。これらは昔あったものなのですが，カラーリングを一新して再び発売するという物です。ゲーム業界の動向を見て，再びお呼びがかかったのでしょう。

セガ・エンタープライゼス

セガのブースに行くとすぐに目にはいるのが『R-360』。遠くからでもぐるぐる回っているのがよく見えました。あいかわらずすごい動き。業界誌以外の媒体，テレビなどで何度も紹介されただけのことはあります。でも発表会のときよりも回転が遅くなっているように感じたのは気のせいでしょうか。それとも安全性の問題からなのでしょうか。ソフトは今回もやはりG-LOCのR-360用バージョン。早く新しいソフトを開発してもらいたいものです。

つぎに，その大きさに驚いたのが『**サイバードーム**』です。これは8人同時プレイの3Dシューティング・ゲーム。全体が12×12×2.5(m)という巨大な物で，100インチ×3の大画面。扇状に並んだ8人のプレイヤーがレーザーガンで敵を撃退するという内容です。300インチの画面の前にはハーフミラーが取り付けられていて，いきなり空中に敵が現れたりするような演出がありました。プレイヤーは前後に1.8m可動するシートに乗り込み敵を撃ちます。銃のところにもハーフミラーがあって自分の撃った光線が空中を飛んでいるように見えました。この『サイバードーム』はソフトが変更できるように設計されていて，今回のショー



◀見ているだけで怖い『R-360』。後楽園や東京ルーフでプレイできるようになるよ



▶セガ『サイバードーム』の前は人で一杯。まず受け付けで整理券をもらってこなければいけない



▲実際はこんな感じ。筐体が前後に可動。これもハーフミラーを使っていて，エイリアン，自分の撃った弾が空中に浮かんでいるように見える



◀『CCDカート』。この電動カートは前部に取り付けられたCCDカメラの映像を見て運転する。ゲーム・フィールド上の自分のエリアを拡大するために走り回るのだ



▲『サイバードーム』イメージ・イラスト。8人同時プレイのスペース・シューティング・ゲームだ。300インチの大画面に宇宙が広がる

では「スターライナー」というソフトがはいっていました。これは敵の巨大戦艦と戦うといったものでした。

残念ながら今回プレイした限りでは展開が乏しく迫力に欠けたシューティング・ゲームという印象を受けました。

進行方向が一定で，自分の撃った弾が本当に当たったのかどうかわからないなど，まだまだ改良の余地はあると思います。完成バージョン，つぎのソフトなどに期待したいですね。

この『サイバードーム』と『R-360』は整理券をもらわないとプレイできないというほどの大人気。プレイできなくて涙を飲んだという人も多いことでしょう。

また，同じく参考出展されていた『**CCDカート**』。これは密閉された電動カートに乗り込み，前に取り付けられたCCDカメラの映像を見ながら運転。最大200坪のフィールド，16台のカートで陣取りゲームをするという物です。ショーではカートだけが展示されていて，実際のプレイのようすはビデオで見ることができました。

この三つが12月17日新たに改装オープンする東京の後楽園遊園地に設置されることが決まったそうです。そして『R-360』は汐留の東京ルーフにも設置されるそうですので，プレイしたい！という人はそちらに駆け付けましょう。

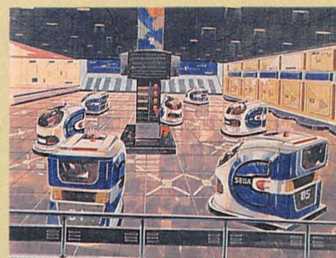
そして，つぎにセガのブースで注目されていた物といったらやはり，『**システム32**』でしょう。これはメインCPUに32ビットのCPU(日本電気製，16MHz）を使ったシステム基板。業務用のテレビゲーム機としては世界ではじめて32ビットCPUを載せた物となるでしょう。今までの16ビットのものよりも画像処理能力，サウンド機能が大幅にアップ。同社の16ビット・システム基板「システム18」の5倍以上の能力を持つものだそうです。

ショーではこの基板を使ったはじめてのゲーム『**ラッドモービル**』を出展していました。これはアメリカ横断スタントカー・レースを再現した体感レースゲームです。プレイしてみると，そのグラフィック表現の細かさに驚かされます。ハンドルの横にヘッドランプとワイパーのボタンがついていて，いつでも使うことができるのですが，これらを使ったときの表現が絶妙。暗くなったときにヘッドランプをつけると照らされた部分だけが明るく浮きあがり，雨が降ってきたときにワイパーを使うと，ワイパーで拭いたところだけはっきり見え，他の部分はぼやけてよく見えない，といったような具合いです。

早くこの32ビットのパワーを使い切ったゲームというのをやってみたいものです。他社もこれに続いて32ビットの基板をだしていくのでしょうか？ちょっと気になりますね。

その他の大型物としてはバイクレース・ゲーム『**GPライダー**』がありました。スーパーハングオンの筐体がVの字に並んだような筐体で，2人で対戦をすることもできます。6速マニュアルかオートマチックを選択することができ，マニュアルの場合は左手グリップの根元にある二つのスイッチでシフト・チェンジをします。

テクニックを重視しているので，ちゃんとラインを読んで曲がらないとすぐにコースアウトになってしまいます。スピード感はあまり感じられないのですが，バイクファンには十分楽しめるゲームになっていました。



▲「CCDカート」イメージ・イラスト。「パワードスーツを着て闘う日が近づいている」というコピーが印象深い

テーブル・ゲームとしては既に発売中のパズル・アクション『**コラムス2**』，ポーカーを応用したパズルゲーム『**琉球**』。その他にはメガドライブからの移植『**サンダーフォースAC**』。タンク・アクション『**オーライル**』がありました。『サンダーフォースAC』は筐体の中にメガドライブが入ってるのでは？と疑ったほどメガドライブ版に忠実に作られていました。発売するときは，ぜひオリジナルのステージなどを入れてほしいものです。『オーライル』はワンダーボーイ・シリーズで有名なウエストンの作品。プレイヤーは特殊なタンクを操り敵と戦います。ゲームはトップビューの縦スクロール・シーン，3Dシーンが交互に展開していきます。



◀32ビットのCPUを載せたマザーボード『システム32』が初登場。細かいグラフィック表現が可能になっている。第1弾は『ラッドモービル』というドライブ・ゲーム



▲セガ『GPライダー』。スーパーハングオンが2台つながったような筐体



◀コースを覚えてアウト・イン・アウトを決めよう。他のバイクゲームと比べると自機が大きいね

コナミ

コナミのブースにはいると，なぜかゴエモンのグラフィックがくるくる立体的に回っていました。よく見てみると，『**PSAC2**』という新しいICのデモンストレーションのようです。こんなちっちゃなIC1個でこんなに滑らかに絵を回せるんだな，とえらく感動してしまいました。そのうちこの石も基板にのってゲームの演出部分などに使われることでしょう。

おっと，隣にはコナミのファミコン・ソフト，MSXソフトで有名な『**VRCVI**』，『**SCC**』のチップも展示してあるではないですか。ハードの限界を越えた巨大なキャラ，奥行きのあるサウンドはこんな小さなICから生まれてくるのですね。あらためてコナミの技術力の高さには感服いたしました。

コナミのブースでは『**サプライズアタック**』，『**パンクショット**』，『**でたな!!ツインビー**』，『**ピットファイター**』，『**レースドライビン**』の5作を出展していました。

『サプライズアタック』は「忍」タイプのアクション・ゲーム。各エリアにセットされた時限爆弾を時間内にすべて解除するといった内容です。宇宙ステーションなどを舞台にしていて，天井に逆さに着地できたりするのがおもしろいなと思いました。面をクリアすると三択の宇宙クイズができるというのも，これまでにはなかった趣向です。今月号のNEW VIDEO GAMESでも紹介しています。

『パンクショット』は，一言でいうと格闘バスケットボール。ニューヨークのダウンタウン，公園，港で繰り広げられる2対2のバスケットボール・ゲーム。これがとても楽しい。ルールは無用。殴ったり蹴ったりしてボールを奪う。プレイヤーが死んじゃうバスケットボール・ゲームなんてはじめて見たぞ。その他にも仕掛けがいっぱいあって，犬に咬まれたり，鳥に突かれたり，海に落ちたり，ジャーマン・スープレックスが炸裂したり・・・。とにかく愉快なバスケットボール・ゲームです。我々取材班がとくに燃えたゲームでした。

『でたな!!ツインビー』は「ツインビー」のバージョン・アップ。グラフィックがとても美しい。ツインビー，ウインビーの他にグインビーを仲間に入れることができるようになりました。その他，基本的なシステムはほとんど変わっていないみたいです。

そしてATARIの作品が2本。『**ピットファイター**』と『**レースドライビン**』です。

この『ピットファイター』は熱い！ゲームは「ストリートファイター」タイプの格闘ゲーム。都会の地下鉄，地下駐車場など，地下社会で繰り広げられる格闘技。群がる観衆の前での1対1（2Pのときは2対2，3人同時プレイまで可能）の戦いだ。このゲームにでてくるキャラはすべて画像取り込み。リアルなキャラが大暴れするんです。ちゃんとそれぞれのキャラにモデルがいるらしいぞ。

プレイヤーの選べるキャラは，

中国人，キックボクサー　TY
日本人，空手の使い手　KATO
アメリカ人，プロレスラー　BUZZ

の3人。この中から1人を選び，元プロレスラーや軍人崩れ，パンクなどと戦うわけです。

画像取り込みを使ったキャラはなかなかいい動き。リアルなところがいいんだけど，そのリアルさがかえって滑稽。画面の中のキャラは真面目にやってるのに，見てるとなぜか笑えてしまう。アクション・ゲームとしての完成度も高い。これはやるしかないぞ！

もう一つは『レースドライビン』。ポリゴンを使ったドライブ・シミュレーション「ハードドライビン」のバージョン・アップ版。4種類の車，三つのコースを選べるようになっています。新設のスーパースタント・コースはすごい！ループの途中で道が切れてたり，コーク・スクリューがあったり。おなじみインスタント・リプレイもまた楽しい。ATARIのゲームというとナムコというイメージが強いのですが，この2作はコナミから発売される予定。



◀コナミ『パンクショット』。4人まで同時にプレイできるバスケットボール・ゲーム。ルールは無用。殴ったり蹴ったり。格闘ゲームとして遊ぶのもおもしろい

◀グラフィックが美しすぎる『でたな!!ツインビー』。最近のコナミのネーミングはちょっと……



◀▲大盛況のコナミブース。混んでて大変。話題作がいっぱいあったからね。とくに『パンクショット』は大人気



▶ATARIの『ピットファイター』が熱い！画像取り込みを使った格闘ゲームだ。なぜか笑える。デモは必見！

タイトー

タイトーのブースへ行って驚いたのが『**D³-BOS**』。R-360と同じような銀色の筐体がぐるぐる回っているではないですか。でも，こちらはゲームではなくジェットコースターのシミュレータ。そして密閉型の2人用なんです。これも整理券を配っていて，かなり待たないと乗れませんでした。中にはシートが二つ。入り口の蓋の裏側にはモニタがついていて，ジェットコースターの映像が流れます。肝心の動きですが，R-360にはできない水平横方向の回転ができるぶん，こっちのほうがいいかな？値段もこっちのほうが安いし。これで自分で動かせるゲームがでたらいいのにね。

タイトーは今回，プライズマシンに力を入れているらしく，ブースの中央は大量のプライズマシンで埋まっていました。ビデオゲームは寂しく，3機種だけ。

タイトーのブースの通路ぎわにずらっと並んで壮観だったのが『**スペースガン**』。おどろおどろしいエイリアンに高性能スペースガンで立ち向かうというガン・シューティング。人質を救出するというのがタイトーのガン・シューティングらしくていいです。ポンプ・アクション（銃の下部をスライドさせる）で特殊弾などを自由に選択できたり，足元のペダルでバックできたりするのが目新しい点。

テーブル・ゲームでは『**MJ-12（マジェスティック・トゥエルブ）**』の評判が良かったようです。インベーダーのリメイクで自機の攻撃，敵の攻撃などが派手になっていました。ボーナス・ステージがなかなか笑えました。UFOが牛をつれ去ろうとしていくのを防ぐものです。助けると牛が「Thank you！」だって。昔あった「キング&バルーン」などを思い出してしまいました。

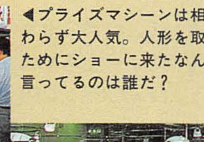
もう一つは『**パラメデス**』。サイコロを使ったアクション・パズルでした。





▲これがタイトーの『D³-BOS』。ジェットコースターのシミュレータだ。手前を向いて横に並ぶようにして座る





◀プライズマシーンは相変わらず大人気。人形を取るためにショーに来たなんて言ってるのは誰だ？



▶ずらっと並んだ『スペースガン』がなかなか壮観。ガン・シューティングが多いのは「ビーストバスターズ」のヒットの影響？

データイースト

データイーストの新作は2作。『**エドワード・ランディ**』，『**戦え原始人JOE&MAC**』，どちらも2人同時プレイ可。デコの得意なアクション・ゲームです。

この『エドワード・ランディ』にはおどろきました。「なんかおもしろそうなゲーム」と画面を見ただけで感じることができたのです。空を飛ぶ複葉機の上，断崖を走る戦車，トラックの上などで繰り広げられるアクションの数々。パンフレットには「冒険百連発」というコピーがありましたが，本当にそんな感じです。このショーでは，まだ2，3面しかプレイすることができなかったのですが，手応えは十分。期待の作品です。

『戦え原始人JOE&MAC』のほうは，恐竜，原始人，マンモス等と戦うアクション・ゲームです。キャラの表情が豊富で，愉快なアクション・ゲームでした。

もう1作，ちょっと風変わりなゲームがありました。ピンボール・メーカーとして有名なウイリアムズ社のビデオゲームで『**スマッシュTV**』という作品です。

レバーを2本使うアクション・シューティング・ゲームで，1本は自分の移動。もう1本は弾の発射に使います。

ちょうどセガの「バレット」というゲームと同じような感じです。このゲームの設定が，テレビ番組にでて賞金を稼ぐといったものなのですが，このテレビ番組というのが，物量作戦で押し寄せてくる敵をつぎつぎに倒し，賞金を稼ぐという内容なのです。敵を倒すと血しぶきが飛び，眼球が飛びだすといった，とてもシュールな世界。ちょっと危なくて日本人には作れない内容だと思いませんか？

これは日本でもぜひ発売してもらいたい作品です。

ピンボールでは『**ザ・シンプソンズ**』というアメリカのアニメをモチーフにした新作を出展していました。カラフルなボードが目に焼きついています。


◀データイーストのブース。アクション・ゲーム『エドワードランディ』，『戦え原始人JOE&MAC』の2作品の他，コンピュータ占い機『ミスティ』，ピンボール『ザ・シンプソンズ』を出展していた


◀『戦え原始人JOE&MAC』。キャラの動きが愉快


◀▼痛快冒険活劇アクション・ゲーム『エドワードランディ』。今までになかったアングルでしょ


◀ウイリアムズの『スマッシュTV』。テレビ番組の中の出来事だ。敵を倒して賞金を稼げ！レバーを2本使う

カプコン

カプコンではボウリングをコンパクトにした『**ボウリンゴ**』を出展。これはレーンの長さが一般タイプの約半分というコンパクト・サイズ。ボールも1.1kgと軽い物を使用。誰でも気軽にボウリングが楽しめるようにしたというものです。ブースにピンの倒れる音が響き渡っていました。

ビデオゲームでは横スクロール・シューティング『**US NAVY**』，ゴルフゲーム『**あした天気になあれ**』，ミッチェルの『**SUPER PANG**』が出展されていました。

『US NAVY』はCPシステム第12弾。内容といい，設定といい，同社の「エリア88」にそっくりです。若干，パワーアップ，スペシャル・ウエポンなどに変更点が見られたのですが，ほとんど変わっていません。どうしてこんなに，誰が見てもそっくりとわかるようなゲームをだすのでしょう。CPシステムのハードはすばらしい性能があるのですから，いつまでも同じようなことをせずに，なにか新しいことをやってもらいたいものです。今のカプコンは攻撃の体制から守りの体制に移ってしまったのでしょうか？

そしておもしろかったのが，ミッチェルの『SUPER PANG』。ボール割りゲーム「ポンピングワールド」のニュー・バージョンです。前作同様，ステージ・クリア・タイプのツアーモード。つぎつぎにわきだしてくるボールを延々と割り続けるパニック・モードの2モードになりました。ツアーモードは前作で悪かった点も改善され，さらにおもしろくなっているみたいです。パニック・モードは画面がボールで一杯になって本当にパニックでした。



◀カプコン，受け付けのお姉さんがた。笑顔がうれしい


▶ボウリングをちょっとちっちゃくしたのが『ボウリンゴ』。焼きリンゴの親戚ではない


▶横スクロール・シューティング『US NAVY』。「エリア88」のように見えるのは気のせい？


◀大迫力！60インチの大画面。三つのゲームが入っている。ぼくの部屋にも欲しいな。寝るとこなくなるけど

アイレム

ちょっと小さ目のブースでしたが，けっこう人が集まっていたようです。出展していたのは『**パウンドフォーパウンド**』，『**剣豪**』の2作。

『パウンドフォーパウンド』はトラック・ボールと2ボタンを使うボクシング・ゲーム。トラック・ボールとボタンの組み合わせでジャブ，ストレート，フック，アッパーを使いわけます。1人プレイのときは8人の個性的な敵と戦い，チャンピオンを目指します。対戦プレイも可で，操作を覚えれば熱くなることまちがいなしです。

『剣豪』は，中世の日本を舞台にした横スクロール・アクション。8方向レバー，1ボタン。ジャンプなどもすべてレバーで行ないます。ボタンを押したままにしておくと，ため撃ちができます。パワーをためているときは受けの体制で，上半身を防御。この防御の使いかたがポイントとなってくるでしょう。レバーを上に入れるとジャンプするというゲームが最近なく，なかなか新鮮に感じられました。

かなり楽しめそうなアクション・ゲームです。


▲『パウンドフォーパウンド』で燃え上がるアイレム・ブース



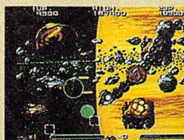
◀トラックボールを使うボクシング・ゲーム『パウンドフォーパウンド』。操作も思っていたより簡単


◀アクション・ゲーム『剣豪』。この岩の怪物の動きが気持ちいい。「最期の忍道」っぽいグラフィックだね

UPL

UPLの新作は『**宇宙戦艦ゴモラ**』。戦略的要素の高い横スクロール・シューティングです。自機の撃てる弾が2とおりあって，一つは自機から水平方向に撃ちだす弾。もう一つはカーソルに向かって発射される弾で，これは敵の弾も消すことができます。この二つの使いかたがゲームを進めるうえで重要になってくるのですが，1レバー，2ボタンでこの二つの武器を操作するのはむずかしすぎるのではないでしょうか？せめてトラック・ボールなどとの併用だったらと思いました。グラフィック，サウンドはかなりのレベルです。

この『……ゴモラ』も今月のNEW VIDEO GAMESで紹介していますので，ご覧ください。



◀UPLのニューゲーム『宇宙戦艦ゴモラ』。グラフィック，サウンドはグッド。でも，ちょっとむずかしい。

ジャレコ

ジャレコは「ビッグラン」に続く体感レースゲーム『**シスコヒート**』を出展。ジャレコのブースいっぱいにカラフルな筐体が並び，中央にセットされたステージでは，シスコヒートを使ったゲーム大会が開かれていました。『シスコヒート』はサンフランシスコが舞台の公道レースで，アメリカン・ポリス達がパトカーに乗りデッドヒートを繰り返します。サンフランシスコの町を忠実に再現していて，激しいアップダウン，直角カーブの連続でした。シート部分にクイック・レスポンス・シートを採用。シート部分だけが横にスライドするような動きで，なかなか対応が速かったです。ビッグランについていたクラクション・システムも健在で，押しっぱなしにしておくとサイレンが鳴りだし，敵車が道を開けてくれます。

サンフランシスコの町並みは美しく描かれているのですが，ゲーム自体はビッグランと変わっていないような印象を受けました。前作のイメージを脱却するような何かがほしいところです。

そして横スクロールのシューティング『E.D.F.（アース・ディフェンス・フォース）』も出展されていました。2人同時プレイ可。自機につくオプションがレベルによってさまざまなフォーメーションにチェンジし，敵の種類に合わせた攻撃パターンが可能になるというものです。これはまだ細かい調整ができていないようでした。



◀『シスコヒート』の筐体で埋まるジャレコのブース



▶ジャレコ体感レースゲーム『シスコヒート』。サンフランシスコのパトカー・レースを題材にしたもの。スタート時に大型でスピードの出るアメ車か，小型で運動性能のいいヨーロッパ車かを選ぶことができる



◀ジャレコひさびさの横スクロール・シューティング『E.D.F.』。得点を取るとレベルが上がりプレイヤーが5段階にパワーアップする



▶通信機能を使ったレース大会がひらかれていた。

テクモ

テクモといえば，「ボンジャック」，「ワールドカップ」，「アルゴスの戦士」，新しいところだと「ジェミニウイング」，「忍者龍剣伝」など，けっこうおもしろいゲームをだしているメーカーです。でも最近はビデオゲームがとても静かになっていました。今回のようなショーがあるたびに，今度こそはそろそろ，とテクモブースを見るのですが，見えるのは輪投げのところにいるミニスカートのお姉さんばかり……，涙。

今回，新作は『**ガンディーラー**』というゲームのみ。

このゲームはトランプを使ったコラムスって感じかな。

他には発売中の『**アウトゾーン（東亜プラン）**』と『**コンバットライブス**』もありました。

辰己電子工業

辰己電子は今年は大型機種はなし。テーブル・ゲームが1機種『**サイクルウォリアーズ**』のみでした。このゲームは4人同時プレイ可，3Dのバイク・アクションっぽいゲーム。まだまだ未完成で，ほとんどゲームをすることができませんでした。

がんばってほしいものです。

SNK

SNKはNEO·GEOの発売中ソフトに加え，麻雀＋スゴロクの『**マージャン学校大スゴロク大会ー皆様のおかげ様ですー**』，ボウリング・ゲーム『**リーグボウリング**』，パズルゲーム『**JOY JOY KID**』，『**サンシャイン**』，横スクロール・アクション『**ラギ**』の5本の作品を出展していました。

おっ，いいなと思ったのは『JOY JOY KID』。テトリス・タイプのパズルゲームで，障害物のブロックを消して画面下の気球や飛行船を上まで誘導するというものです。

サード・パーティーも参入してソフトも充実してきたみたいですが，もうちょっとインパクトのあるソフトがほしいな，とは率直な感想です。

10月以降のラインナップにある『ASOII』ってやつに期待してるよん。

▶SNKのブースには毎度おなじみNEO·GEO仮面



◀ソフトも充実してきたせいか，ブースのほうも人でいっぱい

最後に

やっぱり今年のAMショーはコナミのバニーガールか，ジャレコの・・・・・・おいおい，何見てるんだって。

今年のAMショーに出展されていたゲームのほとんどが多人数同時プレイ可能だったことに気づいたかな？最近のゲームの流行（はやり）は，1人で黙々とハイスコアをねらって，といったゲームよりも2人以上で同時にわいわい騒ぎながらプレイして楽しむゲームのようです。そして，ビデオゲームだけでなく，業界全体もそのような方向へ動いているのではないでしょうか。ゲーム・センターは明るく健全なスペースに。さらには，もっと遊園地的なレジャー施設的な場所になっていきそうな気配が漂（ただよ）っています。ゲーム・センター＝ビデオゲームという公式だって，もはや危ないものかもしれません。あやうし，ビデオゲーム！来年の今頃はいったい，どうなっているのでしょうか？



ナンセンスの極致(きょくち)!コミカル・パロディ・シューティング

ピストル大名の冒険

©NAMCO
Written by 里見康之

あのピストル大名が帰ってきた!しかも今度は主役!というわけで，ナムコのシステムI第19弾は，誰もが頭を抱えてしまう超シュールなシューティング・ゲームだ。紹介している僕も，なんともいえない気分だ……。とにかく，今年一番のイロモノ・シューティングになることまちがいなし。もうこればっかりは，「読者の闘技場」でもパクれないだろうナンセンスぶり。なにはともあれ，はじまりはじまりィ～。

物語の巻

かやくご藩の若き城主，ピストル大名は，正義感の強い熱血漢である。

ピストル大名家では，男子は12才になると元服し，頭部にバズーカ砲を取り付ける儀式が行なわれる。そして，成人するサムライ男児の義務として，妖怪・悪漢の跳梁(ちょうりょう)する辺境へ行き，三つの修行を達成しなければならない。つい先日，元服を終えたばかりの火縄丸（ピストル大名の幼名）も志を持ち，修行に旅立ったのだった。

無事，修行を終えて帰城してみると，なんと悪い農民組織が反乱を起こしているではないか!?新たに城主となったピストル大名は，果たしてこれを鎮圧(ちんあつ)することができるか？修行の成果はいかに？

ゲーム内容の巻

五つの修行の中から三つクリアすると最終面となり，悪の農民組織「ゴンスケ団」が待ち構えている。

登場するキャラクターはみんな超ユニーク。その他もすべてオモシロおかしく，抱腹絶倒(ほうふくぜっとう)の連続で，これはもう笑いが止まらないゲームなのである。

操作方法は，8方向レバーでピストル大名を操作。少し慣性がついているので注意。ボタンはショット用一つだけで，頭部バズーカを発射する（しかしこれでは，ピストル大名ではなく，バズーカ大名なのでは？）。ショット・ボタンは軽く叩けば通常弾が，しばらく押しっぱなしにしてボタンを離すと中玉，あるいは大玉（ボタンを押している時間の長さできまる）が発射される。

8方向レバー：ピストル大名を操作する。（多少，重力がある。）
1ボタン：バズーカを発射する。ボタンを押す長さによって気合玉の威力が増す。（ノーマル玉・中玉・大玉）



中玉，大玉は通常弾とは異なり，放物線を描いて飛ぶ。敵に当たらないと爆発しないので，距離をつかむようにしよう。

お助けアイテムの巻

ピストル大名を助けるアイテムは，ステージ途中にある壺を破壊すると出現する。青い壺には花札が，黄色い壺には連射UPアイテムが入っている。ちょっとカタいので中玉や大玉で破壊するのが得策だ。



連射UP—その名のとおり，通常弾の連射力があがる。



花札—アイテムを出現させるためのアイテム。これを3枚集めると（取った札は画面右上に表示），パワーアップ・アイテムの入ったくす玉が出現。さらにそのくす玉を割るとアイテムがでてくる（スカあり）というシステムになっている。花札もただ集めればいいというわけではなく，ちゃんといい役を作ればそれだけいいアイテムがでてくるのである。

―くす玉の中のアイテム―



スピードUP—ピストル大名の動きが速くなる。



木のヨロイ—敵の弾を1発まで耐えることができる。



鉄のヨロイ—敵の弾を2発まで耐えることができる（1発くらうと木のヨロイになる）。

※木のヨロイ，鉄のヨロイを装着すると，ピストル大名の慣性がなくなり，かなり操作がしやすくなる。出現させるのは簡単ではないが（とくに鉄のヨロイ），ぜひともほしいアイテムだ。

すてえじ紹介の巻

前述のとおり，五つの修行の中の三つをクリアすると最終面になるという，一風変わったシステムだ。内容のわりには骨があるので，心してかかるように! 1コインクリアはキツイぞ!







この面は初心者向けの練習面。省略することもできる。このエキセントリックなノリを把握するためにも初心者はやっておくべし。





五つの修行の中では最もやさしい。敵キャラはカッパとカエルがメインだ。いきなり飛んでくるカッパのお皿には気をつけよう。





ちっともカンロクのない忍者軍団との対決。飛空忍者やデカ手裏剣はなかなかイヤラしい動きをする。

気合弾と通常弾の使いわけがポイント。





敵は妖怪関係。巨大な手や足が行く手を狙(はば)んだりするので，気合弾を使いこなせないとツライ。壺がいっぱいある面などもあるが，欲に目がくらまないように。





全国3千万の要石(かなめいし)ファンの皆様，お待たせいたしました。この巻は要石のオンパレード。飛ぶは回るわで大変だけど，壊せるものもあるぞ。





光る円盤に乗ってる宣(せん)教師(きょうし)(?)，爆裂するブキミなハゲ異人など，ペリーもまっ青の黒船軍団が開国をせまる!……かどうかは不明。ウミネコもシュールだ。



カーソル・ボタンを装備。新機軸のシューテング，またまたUPLから登場

宇宙戦艦ゴモラ

©UPL

Written by 里見康之

2月のAOUショーでは「TSG-1」という名称で出展されていたこのゲーム。10月末にその名も「宇宙戦艦ゴモラ」と改名して発売された。

ユニークなゲームを追及するUPLらしい作品で，〝カーソル・ボタン〞などの新アイデアが盛り込まれての登場だ。

あらすじ

惑星アトランタルの軍事都市デリラの上空に突如現れた〝戦艦〞は，デリラの街を次々に破壊しはじめた。

〝彼〞の通った後は炎と硝煙とガレキの道と化し，人々は〝彼〞を破壊の獣神〝宇宙戦艦ゴモラ〞と呼んだ。そして，そのガレキの道は惑星アトランタルの北西〝炎の海〞を目指していたのだ。

ちょっとやそっとじゃマスターできない!?操作方法

8方向レバーと2ボタンで自機を操作。一つのボタンはショット・ボタン。このボタンだけを押すとメインFIREを発射。押しっぱなしにすると画面下部のゲージのレベルがあがっていき，最高レベルでボタンをはなせば貫通弾を発射できる。

もう一つのボタンはカーソル・ボタン。これを押している間は自機はほとんど動かせず，画面中のカーソルをレバーで動かせる。カーソル・ボタンを押しながらショット・ボタンを押すと，そのカーソル位置にビームが発射される。

このビームはカーソルに届くと爆発するが，この爆発は，敵弾をも消滅させることができるので，攻撃だけでなく防御もできるというスグレモノ。自機の付近に弾幕をはってディフェンスに徹する，なんて芸当もできちゃうのだ。

ただし，カーソル移動及びビーム攻撃中は自機の移動は不可。この操作をマスターできるかどうかがこのゲームのポイントなのだ。

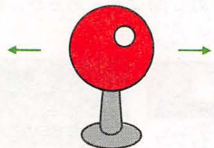
2人同時プレイ可。自機はライフ+残機制となっている。

▼貫通弾を発射!!中央にはカーソルが見える



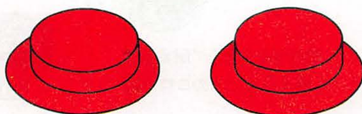
★操作方法

8方向レバー



自機を操作する。カーソル・ボタンを押しているときはカーソルの移動用。

ショット・ボタン　カーソル・ボタン



メイン・ファイヤー発射ボタン。押しっぱなしで強力な弾を発射。カーソル・ボタンを押しているときはカーソルへ弾が発射される。



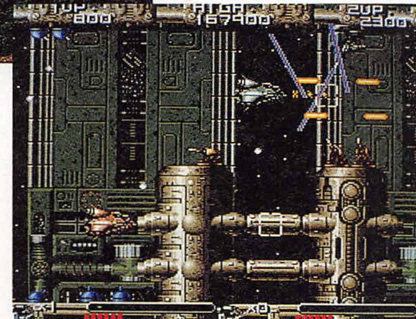
◀やっとのことでボスとごた〜いめ〜ん！こいつはなかなか弱点のコアを見せないというイヤな奴。ちなみにすべてのボスとの対決は，しばらくたつと強引にクリア



▶レーザーを撃つ敵がわんさか。でもカーソルを利用したビームの爆発はこれさえも消すことができてしまう



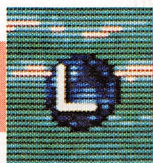
▶6方向ツイン・レーザー野郎がザコをひき連れてやってきた。ムムム……防御に専念するか攻撃しまくるか，君ならどうする？



▲レーザーとびかう要塞面。このへんからやたらと敵が強くなる。ヘタするとあっという間に死んじゃうぞ

ライフはびしばし！アイテム類紹介

アイテムは全部で4種類。敵を倒すと出現する。このゲームでは自機とライフレベルがおもしろい関係を持っている。そのへんもUPLらしい感じがしてよい。



ライフ(L)

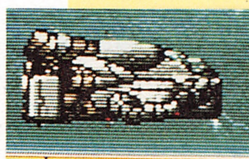
自機はライフ制で，最大20目盛り。障害物に接触してもすぐに死なず，ライフが減り続ける。ダメージを受けたらこのLを取れば，一定量ライフが回復。このゲーム中メインとなるアイテムだ。

自機の大きさはライフゲージの目盛りによって変化する。目盛り1～8（赤）のときは小さく，9～14（オレンジ）では中ぐらい，そして15～20（黄）では最大になる。攻撃力は大きさに比例しているといってもいい。というのは，貫通弾のレベルがあがるのが，大きくなるほど早くなるからだ。ライフの少ないときには貫通弾は時間がかかりすぎて，およそ使えない武器になってしまう。

また当然のことだが，大きいほど当たり判定も大きくなる。







▶ライフの量によって自機の大きさは変化。貫通弾のエネルギー・チャージも大きさによって異なる。自分に一番やりやすい形にライフの量を調節しよう



スピード(S)

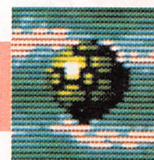
取るごとに自機のスピードが3段階にアップ。僕がやったかぎりでは，それほどなくても困らないいし，ひんぱんにでてくるので，あくまで補助用といった感じだ。



オートビーム(A)

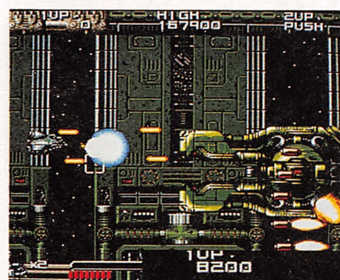
取ると，コンピュータが20秒間ビームのコントロールをしてくれるという，ありがた～いアイテム。

自機から一番近い敵に弾を撃つようになっているので，時々見当ちがいな攻撃をすることもあるからあまり依存しないように。AIだったらよかったのにねエ。

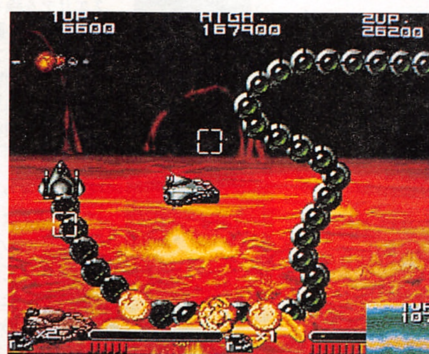


オプション

黄緑色で模様の入った球。自機の上部もしくは下部に装着。接触した位置によって装着する場所がきまる。最大6個まで装着可。装着すると斜め前方向にレーザーを撃つほか，敵や敵弾を防ぐバリアになってくれる（1発当てられると消滅）。



◀ボスの戦艦だ。ミサイルとエネルギー弾をしこたま撃ってくる。エネルギー弾に当たると1発でアウトだ！



◀すごーく長い蛇型キャラMARKII。頭に集中砲火を浴びせるしかないぞ



▶眼からウロコの落ちるような美しいグラフィック！BGMのほうも今までのUPLからは考えられないほどいい音!?



▶オプション完全装備。攻撃補助もしてくれるんだけど，壊れやすいのが珠にキズ

オリジナリティのあるゲームを！開発者の苦悩

今回この作品を紹介するにあたって資料請求の際，あるメモを頂いた。開発者のホンネとして興味深かったので掲載しておこう。

『開発当初は，動く「ミサイルコマンド」的で自機のスピードが遅く，ビームでの攻防がメインの戦略的ゲームでしたが，ロケテストに出すたびに，自機スピードを上げてビームの割合いを下げてしまって，しだいに〝バカチョン・シューティング〟になってしまいそうです（注，この時点ではまだ未完成）。

理由は，結局，新しいことをやったとしても，インストラクション・カード（テーブルに張ってある，遊びかたを説明してあるカード）も読まずに〝サル〟のようにボタンを連打しまくるだけ……の，マニアの姿です』

最近では画一的なゲーム内容に嘆きの声も多いが，その要因は一部の作り手の怠慢だけでなく，プレイヤー側にもあるのではないだろうか。



ボーナス・ステージはなんとクイズ！宇宙感覚あふれるアクション・ゲーム

サプライズアタック

©KONAMI
Written by 里見康之

コナミ秋の新作の一番手は10月末に発売になったこの「サプライズアタック」だ。プレイして感じたのが，最近のゲームにしてはめずらしく難易度が低いということ。AMショーではじめてプレイしたときも，けっこう進んでしまった。

ま，発売前のバージョンで難易度を断定的に評価するのは問題があるけど，少なくともイジワルな，ハマリ的展開はほとんどないので，やりやすい作品であることは確かだ。ただ，コナミにしては演出・視覚効果が地味な気がするが……。

国際テロ組織から月面基地を奪還せよ

8方向レバーとショットおよびジャンプの2ボタンで〝レッド・サンダーボルト〟ことジョン・ライアンを操作。ショット・ボタンを押せばプレイヤーの向いている方向にディスクを発射（最高4連射）。

レバーを下に入れるとしゃがみ，斜め下に入れるとしゃがんだまま移動することができる。また，下の段から上へ，あるいは障壁（しょうへき）の手前から向こう側へ移りたいときはレバーを上に入れながらジャンプ・ボタンを押せば大ジャンプして移動できる。

このゲームの舞台は宇宙ステーションということで，天地が逆転するエリアがある。その場合，レバー上＋ジャンプ・ボタンで空中で反転し，天井に着地。このとき気をつけるのは，天井に立つとレバーの上下の操作が逆になることだ。つまり，しゃがむときは上にレバーを入れねばならない。天井から床に行きたいときはレバー下でジャンプだ。

ちなみにこのレバーを上もしくは下に入れてジャンプしている間は敵弾が当たらなくなる（無敵状態）ので，この操作はマスターしておこう。あとあと，このテクが必要な場面がでてくるのだ。

ゲームのルールは，各エリア内に設置された時限爆弾をすべて取り除き（残数は画面左下に表示），そのうえでクリア・ポイントに制限時間内にたどりつくというもの。

ステージ構成は，ステージ1のみが1エリア，その他の面は2エリアから成っており，各ステージをクリアするとボスとの対決面になる。

ステージ・ボスに勝つと，つぎのステージの前にボーナス・ステージがある。これがまた前代未聞，三択クイズなのだ！僕の記憶ではアクション・ゲームにクイズがついてるのはこれがはじめてだ。

全7ステージをクリアすると最後のボスとの対決が待っているぞ。

アイテム紹介

アイテムは全2種類。わかりやすさこの上ないね。



●グレネード・ディスク
各エリアに1個ずつ設置されている。取るとショットがパワーアップ，ノーマル・ディスクが2倍の威力を持つグレネード・ディスクを発射できるようになり，広範囲の爆発による攻撃が可能。



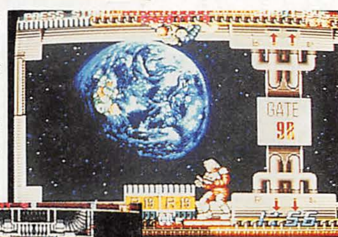
●ムーバー・アイテム
各エリア2個（1st，6st，2エリアを除く）設置されている。取ると画面内にゲージが表示され，プレイヤーは放電とともに飛行状態になり，ゲージのメモリがなくなるまでの間，無敵状態になる。


◀ムーバーを取れば無敵だ。でもこれって取った瞬間ミスしたのかと思っちゃうよ

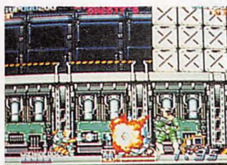
▶グラディウスをほうふつさせる。レーザーを4本撃ったらチャンスだ



◀これが噂のボーナス・クイズ。パーフェクトだとキスの嵐になるらしいが……。でも見たよーな姉ちゃんだなぁ

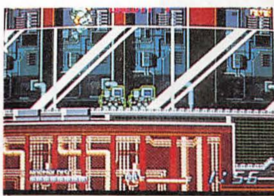


▶美しい地球のグラフィック。「ガガーリンが地球を見て言った言葉は？」なんて問題もあったな


◀グレネード・ディスクの破壊力はバツグン。ただ撃ってるだけで敵をかたっぱしから倒せる

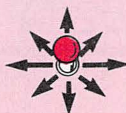

◀金髪姉ちゃんの横転攻撃。しつこいったらありゃしない

▲このエリアはずーっとさかさま！操作方法を完全に把握しておくべし


▶こんなふうにガラス越しに爆弾が置いてあることも。大ジャンプで入り込め


▼爆弾……この爆弾を取り除くことが君の任務だ

◆CONTROL


8方向レバー

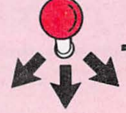

A ショット・ボタン


B 小ジャンプ・ボタン

◆大ジャンプ（大ジャンプ中は無敵です。）



●階移動大ジャンプ（壁越え大ジャンプ）
階を上がる（障壁の向う側へ移動する）ことができます。
●天地逆転大ジャンプ
上方向に飛び上がり反転します。



●階移動大ジャンプ（壁越え大ジャンプ）
階を降りる（障壁の手前に移動する）ことができます。
●天地逆転大ジャンプ
下方向に飛び降り反転します。

THE PREDESTINED HOMICIDES #1

チャレンジ!! アドベンチャー・ゲーム
『闇の血族・上巻』の巻

Written by佐久間 亮介

発 売 元：システムサコム
対応機種：X68000
価　　格：8,800円

今月のチャレ・アベはシステムサコムのノベルウェア最新作である『闇の血族』だ。ノベルウェアとは,小説とゲームを融合させた,まったく新しい分野をさす名称。その名のとおり，表示されるメッセージ文字数はハンパじゃない。この『闇の血族』は上下巻にわかれて発売されているので，今月，来月と2か月連続でチャレンジしてみるぞ!

プロローグ

カーテンを開けると部屋いっぱいに，太陽の光が流れ込んでくる。目を細める，私。

――私，伊澤魅由。19才。新宿にある〈スタジオYo〉ってところで，アパレル・デザイナーなんて仕事をやっている。洋服のデザイン画とかを描いているってわけ。

私，一度も意識したことはないんだけれども，どうやら，世間一般で言う「お嬢さま」らしいのよね。だから，この歳でワンルーム・マンションなんかに住んでいたりするの。

Ha。ため息を一度つく。そしてもう一度。Ha。

小さいころから勘が異常にするどかった。たとえば悪いことが起こりそうなときなんか，きまって景色が赤いフィルターを通して見ているような感じになったり。

だから今やっている仕事なんかも，誰がどんな服着たら似合うかなんて，簡単にわかっちゃうのよね。

これをただ勘がするどいという一言でかたづけてしまうか，それとも超能力なんて言葉で表現するのがいいのかは，わからない。

ただ，私は自分の勘には，絶対の自信を持っている，ということだけは確かね。

で。

そんな力を持っている私，いつも探偵みたいなことをやってたりする。

あ，探偵って言っても人から依頼されて，その報酬としてお金をもらうんじゃなくて，真似ごとみたいなことをしているのね。

もちろん，私の力を使って。だからはずれるわけ，ないのだ。

そんなわけで私のことを友人たちは「名探偵・魅由」などと呼んでいたりする。これからあなたにお話するのも，そんな私の名探偵話なの。

ゲームはこんな感じで進むよ


◀これが「闇の血族」の画面。基本的に左上にグラフィックが表示され，画面下のウィンドウにメッセージが表示されることになる。その他，必要に応じてウィンドウが開くのだ。

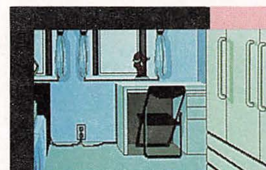

◀このようにゲーム中に登場するキャラクターは，それぞれのウィンドウを持ち，セリフはそこに表示されることになる。なれないとちょっと見づらいかも。


◀お話が進んでいくと，選択肢の書かれたウィンドウが開く場合がある。この中から好きなものをプレイヤーは選択，実行していくというわけ。



◀ゲームの環境設定も簡単に変更できる。特にメッセージ表示速度の変更は，快適にプレイするために重要だぞ。BGMのON，OFFなどの細かい点も変更可。

謎の連続殺人を解きあかせ!


ゲームは魅由の寝室からはじまる。プレイヤーは魅由となって，行動していくんだ。窓枠に置かれたピエロのオルゴールは魅由のお気に入りなんだって。

▼


とりあえず，普段着に着替えなくちゃね。魅由はアパレル・デザイナーという仕事柄，洋服は一応，ブランドに気をつかっているんだって。なるほどきまってるネ。

▼


と，突然，電話の呼びだし音が鳴る。電話の相手は魅由の親友の里沙からだった。里沙は旅行にいこうと，魅由に誘いをかける。里沙からの誘いじゃ，断われるわけないよ。

▼


里沙と近くの喫茶店フェリクスで待ち合わせの約束をして，電話を切った。まだ，約束の時間までは間があるし，しばらく家の中をうろうろしてみようかしら。

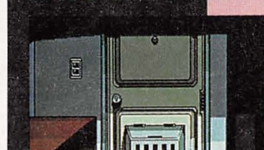
▼


魅由が自分の家で嫌いなところが，この仕事コーナー。別に仕事をするのが嫌いなわけじゃなくて，雑然としているのがいやなんだって。ボクは仕事でPC-98の前に座るのが嫌い（笑）。

▼


ダイニング。食器にはこだわりをもっている魅由。ティーカップなんかも，しっかりと一流のものをそろえているんだ。お金がかかる趣味だよなぁ。

▼


玄関にはこれといって変わったところはないね。……と，時計を見てみると，まずい!このままだとバスに乗り遅れて，里沙との約束の時間に間に合わないぃ。いそげー!

▼



なんとか時間に間にあったみたい。目の前にいるのは，ここフェリクスのマスター。女性っぽい容姿だけれど，実は男性。女子大生のファンクラブがあったりするんだって。

▼



彼女が姫野里沙。スタジオYo専属モデルで，魅由より一つ年下。この業界のアイドル的存在。えっ，魅由のデザイン画が，見たいって？じゃ，ちょっとスタジオに行ってみる？

▼



完成した魅由のデザイン画を見るために，スタジオYoへ。Yoは6年前に矢萩　葉によって創設されたファッション事務所だ。里沙はどうやらデザイン画を気にいってくれたらしい。

▼



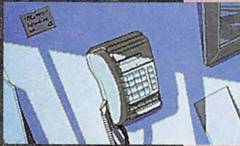
目的である旅行の打ち合わせのために魅由の家へやってきた。里沙にはソファーに座って待ってもらい，魅由は自慢の紅茶をいれる。里沙のためにもおいしいお茶をいれなくちゃ。

▼



よかったぁ，どうやらおいしくお茶をいれられたみたい。しかも里沙のために特別に使ったティーカップにも気づいてくれたし。満足，満足。

▼



壁に取り付けられた電話が再び鳴りはじめた。今度はいったい，誰からの電話だろう。魅由は電話のほうへと歩いていく。何か嫌な予感がするなぁ。

▼



――警告，警告，警告／　目に見える景色が真っ赤に染まる。魅由の勘が，彼女自身に何かを訴えかけているのだ。心臓が早鐘のように鳴る。そして……。

▼



魅由と里沙，2人の足音がスタジオYoの中でこだまする。電話は魅由の友人であり，Yoのモデルでもあるマリー・富岡の死を告げるものだった。

▼



Yoの仲間から聞いたマリーの死は，実に奇怪なものだった。公園で全裸でしかも体中の血が抜き取られ，かわりに体液のようなものが詰め込まれていたのだそうだ。

▼



――夜。魅由はテーブルの上に置かれた雑誌を何気なくパラパラとめくる。と，ページをめくる指が止まった。今世紀最大との評価を受ける男。優也クンの姿がそこにはあった。

▼



優也クン，高校時代の甘い思い出が蘇(よみが)る。今は手の届かない世界で活躍をする人……。パタン。本を閉じると，魅由はFELICSの電話番号を回していた。

▼



マスターは真剣な声で魅由に言った。「この事件，なんだか常識が通用しないみたいですよ。魅由さん，関わる気なら注意してください」普通じゃない事件……だって？

▼



魅由の頭の中につぎつぎとイメージが沸きあがる。心の奥底では私はマリーの死の原因を知っている!?――そんな，考えがふとよぎる。耐え難い重圧が魅由の心にのしかかってきた。

▼



魅由は心にのしかかる重圧を振り払おうと目をかたくつぶる。そして心が闇の中に静かに落ちていった。イメージの波は現れたときと同じように突然，消えたのだった。

▼



あくる日。朝の光をいっぱいに浴びながら，お茶をのむ。昨日ほどではないが，マリーの死は今だに信じがたいできごとだった。昨日の夜のあのイメージの波はいったい？

▼



なぜマリーが殺されたのだろう。なぜマリーでなくてはいけなかったのだろう。魅由の勘が，魅由に「何か」がはじまったことを告げていた。絶対の信頼をおいている勘が。

▼



スタジオYoは暗い雰囲気に包まれてはいるものの，つぎのショーに向けての調整が行なわれていた。メインモデルの1人であるマリーが死んでしまったのだから，当然だろう。

▼



ここがマリーの住んでいたマンション。入口には警察官が立っており，マリー殺人の調査を行なっていた。なんとか警察官をだましてマリーの部屋の中へ入れてもらわなくちゃ。

▼



マリーの部屋は実に整然としていた。壁にかけられた多くの絵。棚にはマヤ文明や呪術関連の本が並べられている。でも，生前の彼女には不似合いな本だなぁ。

▼



ここがYoのモデルである唯のマンション。昨日マリーの死を聞いて，信じられないくらい取り乱した唯。どうやら今は留守のようだし，またあとで来てみることにしようか。

▼



FELICSには客もマスターもいなかった。どうやらどこかにでかけているみたい。店が開いているということは，そんなに遠くには行ってないと思うんだけどなぁ。

▼



珈琲　茶比夢。魅由が知っているかぎりで，最高においしいコーヒーを飲ませてくれる店。スタジオYoから数分のところにあるので，Yoの女の子のたまり場になっている店だ。

▼



彼が茶比夢のマスター。見かけによらずポエムなどを読んだりする，ロマンティスト。最近，マリーは毎晩みる同じ夢について彼に話していたそうだぞ。

▼



再びFELICSへと向かう。いたいた，マスターが帰ってきているぞ。「魅由さん，私はまだ何も言えませんけど，十分注意してください」マスターは意味深なことを言うのだった。

▼





茶比夢には先客がきていた。雪原リーン。リーンは現在，ある映画に主演する俳優のスタイリストの仕事をやっているそうだ。そしてその俳優は……あの優也クン。彼とリーンとの秘めたる恋……この前聞いた噂話を思いだす。リーンと優也のことについてしばらく話してから，スタジオYoに向かう。魅由はだまってリーンのあとに続く。

▼



スタジオYoは騒然としていた。室内に充満した思念波が魅由に襲いかかる。なんと唯が，唯が殺されたというのだ。心が真っ白になった。唯が……殺された!? そんなばかな／

▼





魅由の家の前には花束が置かれていた。そして花束にはカードが１枚。カードにはこう書かれていた。「Dear Miyu,from Yuuya」と。片手いっぱいの花束……魅由は昔のことを思いだしていた。昔の約束。花束をきつく抱きしめて，部屋の中に入る魅由の目は電話に向けられる。どうしよう，優也に電話するべきなのかなぁ？

▼



その晩，魅由は夢を見た。深いねっとりとした森の中を歩いている夢だ。森の中で魅由は，燐光を放つ妖しい泉と，それに照らしだされた文明跡を見た。

▼



夢の中で不気味な声が響く「流浪の民百千が集い，その姿宇を神へと変容させしこの地に汝の姿，ありしや」このシーンでは画面が拡大処理されているぞ。

▼



瞼にぶつかる暖かい光を感じて魅由は目覚めた。体にシャツが汗でくっついている。昨日のこと――優也からの花束――を思いだしながら，魅由はバスルームへと入っていく。

▼



水を浴びながら，昨夜の夢のことを思いだす。マヤ文明の建造物，こちらを向いている彫像，謎の言葉……。はたしてあの夢はなにを現しているのだろうか？　謎だぜ／

▼



電話が鳴った。最近，電話からはろくな連絡がない。必ず凶報を伝えるものばかりだ。電話はYoの創設者である矢萩　葉からのものだった。またまた，悪い予感がするなぁ。

▼



スタジオYoへの途中，なにげなくFELICSによってみた。恋人だった唯が死んでマスターも，かなりショックをうけているようだ。ここでは重要な情報を聞くことになるんだ。

▼



スタジオYoの仲間は，やさしく魅由のことをきづかってくれた。昨日の――唯の死を聞いたときの――ショック状態があまりにもつよすぎたから。と，ドアが勢いよく開いた。

▼



リーンが唯殺人の容疑で逮捕された／リーンのトレーナーに唯の血がついていたのが発見されたのだそうだ。しかもナイフまで／いったい全体，どうなってるんだぁ。

▼





夜，リーンのことについてあれこれと考えていると，里沙が血相を変えて飛び込んできた。「あの娘たちはみんな，生贄なのよ／」その言葉を聞いたとき，魅由の中で何かが弾けとんだ。里沙の口からはつぎつぎと言葉が流れでる。中南米の遺跡，光る泉，クマーハ……里沙の口からでるそれらの言葉は，この一連の事件と何か関係があるのだろうか？

▼





「魅由……あなた，生きてたのね」そういうと里沙は気を失ってしまった。そっと彼女をリビングのソファに寝かせる。心の中で断片的なイメージが浮かんでくる。それらのイメージに戸惑っていると，ふいに電話が鳴った。「テレサが殺されたのよ。しかもまた変なのよぉ」電話の向こうは半狂乱になっているようだ。これで３人も殺されたってわけだ。

▼



殺された３人の間で共通する事柄はないだろうか？　今までのことを振り返りながら，考えてみる。そうだ／　血だ!!

▼





朝のコーヒーを入れながら昨日のことを話す。里沙は何も覚えてはいなかった。行こう／魅由の中で抑えきれない衝動が沸き上がった。そこに魅由の本当の姿があるのなら。そこにすべての鍵があるのなら。メキシコへ行ってやる／里沙と魅由はすべての答えを見つけるために，決心を固めるのだった。

翌日，リーンは失踪した。

優也への告白を電話ですませ，魅由は里沙とともにメキシコへの飛行機に乗り込む。はたして彼女たちを待ち受ける運命とはなにか？物語はいまだ序章にすぎない。

TO BE CONTINUED……

大戦略III'90 リターンマッチなるか

Written by　猪野清秀



■対応機種:PC-9801シリーズ　■価格:9,800円　発売元:システムソフト

国内シミュレーション・ゲームでは，『信長の野望』シリーズと並んでトップを争うと言っても過言ではない『大戦略』シリーズ。

『大戦略』シリーズの，システムの限界にあえて挑戦した一つの究極の形が『大戦略III』だった。

その『大戦略III』が装いも新たに，僕たちにリターン・マッチをかけてきたのだ！

これは挑戦を受けるしかないぞ。



比較的ルールが簡単な，入門用として位置づけられる『スーパー大戦略』。はじめての人ならこれがおすすめ



よりゲーム性を追求したのが『大戦略II』。現在は改訂版の『キャンペーン版大戦略II』が発売されている



今回紹介する『大戦略III'90』の元の形である『大戦略III』。矛盾をなくそうとする意欲はわかるが，ゲーム性が低すぎた



そして……『大戦略III'90』の登場となるわけである

『大戦略III』ってどんなゲームなの？

ここでまず，『大戦略III』をよく知らない人のためにおさらいをしておこう。『大戦略』シリーズとは，システムソフトから発売されているウォー・シミュレーション・ゲームのシリーズ。六角形に区切られた升目(ヘックス)からできているマップ上で，戦車や戦闘機などの駒（ユニット）を生産して移動させ，相手の駒と戦わせたりなどして，相手の首都を占領すればよいという，単純に言ってしまえば将棋を複雑にしたような物。

1985年に『現代大戦略』という，『大戦略』シリーズのおおもとの作品が登場してから，システムの改良やマップの拡大，ユニットの増加などいろいろ手を加えて現在に至っているのだ。

進化するにつれて，『大戦略』シリーズは三つに枝わかれした。一つが入門用の『スーパー大戦略』，もう一つがゲームのおもしろさを追求した『大戦略II』(現在では『キャンペーン版大戦略II』を発売中)，そして最後がこれから紹介する『大戦略III』の系統だ。

『大戦略III』はもともと，他の系統のゲームに見られる現実との矛盾点をなくそうとしたところからはじまった。

他の二つの系統では「ターン」というシステムを使っている。野球で言えば「回」みたいなものだ。自分がユニットを動かし，敵を攻撃するといった一連の行動を終えて終了キーを押すまでは，相手はいっさい動けない。

ゲームとしては最適なものだが，現実にはあり得ないことだ。自分が部隊を指揮している間に，相手も行動を起こすにきまっているからだ。

また，ユニットの数やマップの構成から見て，プレイヤーは比較的大きな部隊の司令官や将軍といった立場にある。ユニット一つ一つに，自分で細かな命令を与えて行動させれば，ユニットに自分の意志に反した行動をとらせることはない。

しかしこれも現実にはあり得ないことだ。司令官は大まかな命令を指揮下の部隊に送るだけで，すべての部隊に細かな命令を送るわけではないのだ。

主にこの二つの矛盾点をどうにかしようとして『大戦略III』は登場した。前者は「リアルタイム・カウント制」を，後者は「命令系統制（？）」を採用したのだ。

しかし，いざ『大戦略III』が世にでてみると，いろいろと非難を受けることになった。いろいろな問題がわきでてきたのだ。操作系があまり良くない，命令系統が複雑すぎて自分の思ったとおりの命令をだしにくい，コンピュータ側の思考ルーチンがあきれかえるほど弱い（ゲーム開始直後に敵首都に爆撃機を飛ばして爆撃するとそれで勝てるという技もあった)。

そして最大の問題は……とんでもないほど遅いということだった。これについては以前，ベーマガで『大戦略III』をレビューした神崎氏も「実際遊んでみた感想は，おもしろいけど遅い」(ベーマガ1989年8月号より抜粋）と述べている。

矛盾を取り払おうとしたのはいいが，それにとらわれすぎた結果だといえよう。

しかし「矛盾を解消する」という重要な課題に取り組んだということに対する評価は高く，『大戦略III』は相当の人気を得たのである(システムソフトの発表による出荷実績は6万本である)。

それでは『大戦略III』と『大戦略III'90』を比較してみよう！

さて，『大戦略III'90』は一言でいってしまえば『大戦略III』の改訂版である。基本的なシステムは『大戦略III』と変わるところはない。そこで，『大戦略III』と『大戦略III'90』の主なちがいをここに列挙してみるので，この比較から『大戦略III'90』とはいかなる物かを知っていただきたい。

なお，蛇足ではあるが『大戦略III』を持っている人に朗報がある。『大戦略III'90』の発売と同時に，『大戦略III』を『大戦略III'90』に書き換えるディスクを5,000円で発売するそうだ。このアフターケアはさすがシステムソフトといったところである。

1 速さがちがう

第一にあげなければならないのはやっぱりこれだ。とにかく速い。旧作である『大戦略III』の速さ（遅さ）を知っているユーザーなら，この速さに驚くにちがいない。これはやはり『大戦略III』がメイン・プログラムをBASICで制作していたのに対し，『大戦略III'90』ではMS-DOSとC言語で制作されたからだろう。ディスク・アクセスも激減している。

『大戦略III』ではユニットが50もあるとほとんど止まっていた。これが『大戦略III'90』では100ユニットあっても比較的速い速度でゲームは展開するのだ。気持ちいいぞ。



『大戦略III』ではこれだけのユニットがマップ上にあるとほとんど止まってしまったが，『'90』ではそんなことはない

2 強さがちがう

前にも書いたとおり，『大戦略III』のコンピュータ側のルーチンは非常に弱かった。爆撃機による電撃戦もいい例である。これは，『大戦略III』が，今までの『大戦略』シリーズと大きく異なったシステムを採用したからで，今まで蓄積したさまざまなノウハウが使えなかったからだという。『大戦略III'90』では戦場の全体像をとらえ，部隊の生産や配置・分布を考える「戦略アルゴリズムと」，個々の部隊の具体的な行動を考える「戦術アルゴリズム」を分割して動作させ，コンピュータ側が効率よく考えて行動できるようになっている。



戦闘や占領行為だけをみても，頭が良くなったことがわかる。旧作と同じようにプレイすると痛い目にあうぞ

3 使いやすさがちがう

写真を見てもらえばわかると思うが，『大戦略III』と比べて『大戦略III'90』は画面上のレイアウトにもいろいろ気を使っている。マウス使用を基本としているが，もちろんキーボードでも遊べるようになっている。色使いも青を基調とした落ち着いたものでまとめられていて，見ていても疲れることはない。

それから部隊名の入力方式も，『大戦略III』が単漢字入力だったのに対して『大戦略III'90』では日本語フロント・プロセッサVJE-βを搭載していて，楽々入力ができるのだ。



主要コマンドは画面上方にまとめられていてファンクション・キーでも操作可能。プレイしていて気分がいい

4 命令がちがう

『大戦略III』ではユニットへの命令が混乱していた。また，生産されるたびにゲームの進行を止めねば命令を指定できなかった。さらにその命令も「作戦命令」と，より細かな「行動命令」の2種類にわけられ，ごちゃごちゃしていた。

『大戦略III'90』ではあらかじめ部隊の配置の予約のときに，配置された部隊の命令まできめておくことができるようになった。つまり，そこまで指定しておけば，ゲーム進行を止めることなく，ゲームそのものの作戦を練ることに集中できるのである。

命令も「作戦命令」に一本化された。もちろんより細かな命令を与えたければ，部隊ごとに攻撃対象や移動先といった細部までの決定ができる。その命令も自分で新たに作りだすこともできる。



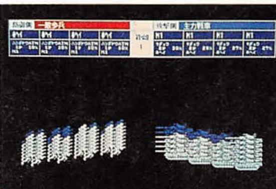
部隊の配置予約をするときに作戦命令も指定できる。ゲーム開始前に自分で新たな命令を作成しておけばそれも使えるのだ

5 占領の方法がちがう

これは『大戦略III』とのちがいのみならず，『大戦略』シリーズ全体とのちがいであるのだが，なんと歩兵タイプのユニットを使わずとも都市や空港などの占領ができるようになったのだ。つまり輸送ヘリや輸送トラックを生産したときに，すでに歩兵は搭載されているものとして考えられているわけだ。

この方式の採用で，いちいち歩兵を搭載して目的地まで輸送し，そこで降ろして……といった一連の行動をしなくてもすむようになった。

もちろん，歩兵そのものもユニットとして残っている。だが今までの『大戦略』シリーズと異なり，歩兵の価値が低下したことは事実だ。



都市の占領が歩兵の特権でなくなり，値段も破格のものとなった歩兵たち。彼らに明日はあるのだろうか？

6 とにかくちがう

とにかく『大戦略III'90』はシステム的には『大戦略III』と似ているが，中身は全然ちがうのだ。完成版がまだ手元にないので，そのすべてを公開することはできないが，期待に応えるものであるということは言えるだろう。リターン・マッチはこちらの完敗！といったところである。



『大戦略III』にはなかったシルエット付きの各兵器のデータ参照。非常に便利な機能だ

SPAN OF DREAM

ウルフチーム期待の新作RPG発表さる!

スパン・オブ・ドリーム

Written by 手塚一郎

発売元：ウルフチーム／対応機種：PC-9801VM以降／11月下旬発売



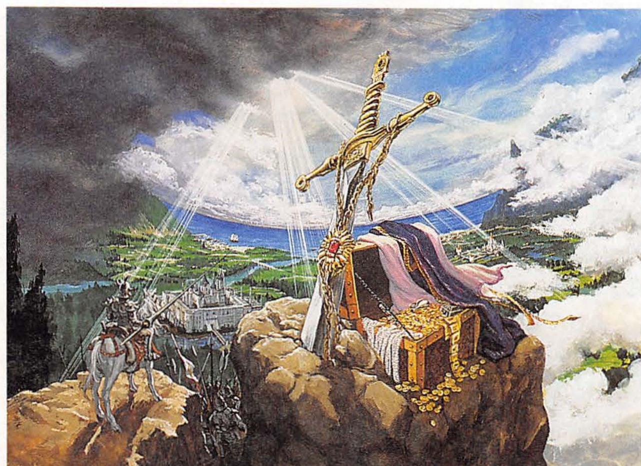
迫力のバードビュー

去る10月9日，東京・目白の椿山荘にてウルフチームの新作RPG『スパン・オブ・ドリーム』の発表会が行なわれた。

最近のウルフチームはハードにあった（そのスペックを存分に活用できる）作品を創っていく方向に進み始めた。そんな意味からも，この新作RPGは興味深い。果してウルフチームはPC-9801というハードをどのように捉え，そしてゲームに活かしていくのか。

残念だったのは，まだゲームが完成していないことだ。辛うじてマップの一部を見ることのできるディスクが手元にあるだけ。しかし，そこからだけでも，十分にこの『スパン・オブ・ドリーム』のパワーは感じ取ることができた。まずは下の写真を見てほしい。

バードビュー——そう名付けられたこの視点は実に新鮮だ。ドキドキする。いかにもコンピュータ・グラフィックという感じがして小気味よい。パソコンで遊んでいる——そう自覚させてくれる点がいい。加えて，この視点は立体感を表現するのに優れている。単なるトップビューでは表すことのできなかった地表の起伏がよくわかる。フィールドというものに意味を持たせた結果なのであろう。





◀ベーメンの集落——これがどうやらゲームのスタート地点のようだ。どんなイベントが待っているのかな

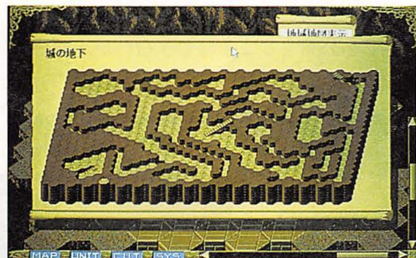


▶洞窟もこのようにバードビューで表現されている。見えない部分の存在が想像力を刺激してくれるだろう

合言葉はドラマチック

『スパン・オブ・ドリーム』の売りは，まだまだある。それらの中でも特に目を引くのが，キャラクターの生きかたを自分できめていける点だろう。

ゲームは，とある村からスタートする。ここまでは，これまでのRPGと大差ない。が，問題はこの次。そこから歩んでいく道によってキャラクターの「人生」が変わってくるのである。職業はもちろんのこと，進めかたによっては王様や大臣になったりもできるというから驚かされる。RPGはキャラクターの人生のシミュレーション——なんて言われたりするけど，このゲームはそれをコンピュータ上で再現しようとしている。RPGファンではなくても興味がわくところだろう。



▲自分のいる地域のマップをこのように見渡せる機能もついていて，なかなか便利。ここも洞窟だ



▲ベーメンの集落の周辺を見てみる。かなり広そうな感じだ。イベントもたくさんあるのだろうか

ゲーム・ミュージックに平岩嘉信氏を起用したことも注目に値する。平岩氏は主に，CMの音楽を手掛けている実力派の作・編曲家だ。CMといえば，イメージにあった曲作りを強いられるわけだが，それを年間に300本もこなしているというから驚きである。その才能をゲーム界で発揮してもらえば，今までにないほどゲームの内容と音楽がシンクロすることは間違いのないところ。今から楽しみだ。

店頭発表会で見てみよう

『スパン・オブ・ドリーム』の売りをいくつか紹介しただけで誌面が尽きてしまった。ゲームの開発は順調に進んでいるようなので，近いうちに今度はシステムだけではなく，シナリオ面での特徴などを紹介できるのではないかと思っている。

10月下旬から11月中旬にかけて，全国でこの『スパン・オブ・ドリーム』の店頭発表会が行われるそうだ。すでに自分の目で見た人，あるいはもうすぐ見る人もいるだろう。とにかく楽しみにしていていい作品だ。



銀河の歴史がまた1ページ!

「銀河英雄伝説II」

Written by 石井弘一

発売元：ボーステック／対応機種：PC-9801シリーズ／価格：9,800円／発売中

もうこの『銀河英雄伝説II』発売されてから1か月たつが，もうみんなはプレイしたかな? ボクも最近銀河英雄伝説のレーザー・ディスクを持っている友人にみせてもらってからとっても好きになってしまった。

銀河英雄伝説を読んだ，もしくは見たという人でシミュレーションが好きならば絶対に買いだと思うよ。

IとIIではここがちがう

まず，シミュレーションといえばマップの広さが気になることだろう。前作ではすこし小さいように思えたマップも，「II」になってじつに4倍の広さになった。やっぱり広大な宇宙を舞台にしているのだからこのくらいないとね。

つぎに，3Dグラフィックによる戦闘シーンと攻撃に方向性をもたせたことにより，艦隊運動というのが取り入れられ，戦術性が強化されたということがあげられる。たとえば，自分よりも強い艦隊と出会ったときに，正面から戦ったりしたら，きっと大敗に終わるだろう。ところが，もし後ろから追いかけるような形で出会ったなら，今度は互角の戦いができるかもしれない，といった具合いに，艦隊の方向性が考慮された。側面や背後は防御力や射程の長さなどがちがうので，そこを頭にいれながら戦うことになるだろう。これで艦隊戦に深みがでてきたといえよう。

そのほかには，ファン必見の提督の顔のグラフィックや前作よりきれいに描かれている戦闘時の戦艦グラフィックがある。とくに，「I」では帝国軍ラインハルトの旗艦ブリュンヒルトしかなかったのが，「II」では，同盟軍ヤンの乗艦ヒューベリオンや帝国軍キルヒアイスのバルバロッサなどもちゃんと描かれている。



▲シナリオは5本と少ないがキャンペーンをやったり。帝国軍，同盟軍と立場を変えたりして何度も楽しもう

こうすると銀河が手に入る!

一．提督の能力を把握する

提督の能力値にはそれぞれの人の特徴がでている（例外としてラインハルトやヤンのようにすべてにおいて完璧な者もいる）。それを把握したうえで作戦をたてないと，完璧な作戦に穴が開くというもの。

二．索敵（さくてき）を忘れずに

新しく入った攻撃の方向性のおかげ（?）で，常に360°注意していないと，急に横から艦隊が現れてきて，交戦状態になったりする。そして，多くの艦がやられてしまうと補給しに惑星に戻らなくてはならない。こんな二度手間をなくすためにも索敵は重要なのだ。

三．惑星をだいじに

惑星は艦隊の補給や補充ができる能力を持っているのだ。これはどういうことかというと，惑星の補給範囲に留まっていれば，常に補給ができ，わざわざ遠くから攻めてきた艦隊を簡単にけちらすことができるということなのだ。



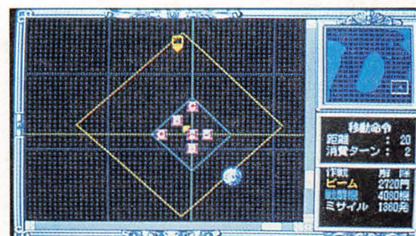
▲提督の特徴を把握しないと勝てる戦闘も勝てないぞ

■ひとくちコラム

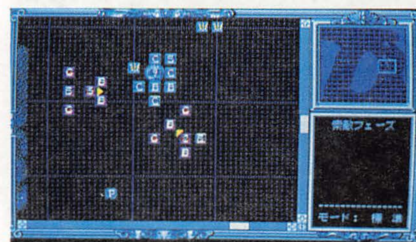
なんといっても銀河英雄伝説の英雄達をこの手で好きなように操れるところがとってもいい。それにキャンペーンが原作の小説に沿った進行をしていくのもいい。

新しく取り入れられた攻撃の方向性というのもなかなか戦術性に深みがでてゲームをおもしろくしている。

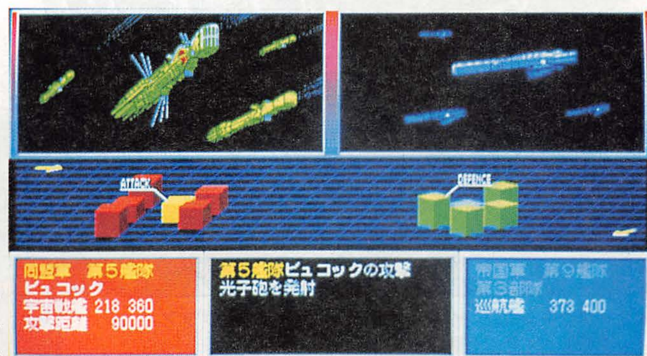
これはもうシミュレーション・ファンは買わなきゃそんそん。



▲移動先と，移動した後艦隊をどの方向に向けるかを決める。変な方向に向けるといきなり敵がでてきて奇襲を食らうこともあるので注意しよう



▲なるべく敵艦の真正面に行くのは避けよう。回り込んで攻撃するのがかしこいぞ



▶3Dグラフィックによる戦闘シーンはとってもきれい

永井　豪原作の作品がRPGに！

手天童子

Written by 佐久間亮介

発売元：エニックス／対応機種：PC-9801シリーズ／価格：8,800円　発売中

エニックスからPC-9801用の新作RPGが発売された。それがこの『手天童子』。これは永井　豪氏原作によるものだが，すでに小説をはじめ，マンガ，アニメビデオまで作られており，その人気の高さがうかがえるというもの。

それがついにゲームにまでなってしまったのだ。

今までに多くのコミックからのコンバート作品を手掛けているエニックスだけに，今回も期待がもてるゾ。

『手天童子』ってどんなの？

このゲームの主人公は，15年前に鬼の手によって人間の夫婦の元に預けられた少年，手天童子郎(しゅてんどう　じろう)。16才の誕生日を間近にむかえた彼の身に突如としてふりかかりはじめる，非日常的なできごとを経験しながら自分の出生の秘密を調べていくのが目的なんだ。伝説の「鬼」の血を引く者や，暗黒邪心教団などさまざまなキャラクターが絡(から)んでくるストーリーは，原作でも，もうおなじみだろう。

シナリオはこのゲームのためにアレンジが施(ほどこ)されているものの，独特のイメージを崩さないように細心の注意がはらわれている。

またグラフィック原画は，原作者である永井　豪氏自らが手掛けているということで，各キャラクターの顔が原作とちがったりすることはない。永井　豪ファンの人は安心してね。



▲ゲームの基本レイアウト画面。ビジュアル・シーンもこのレイアウトで表示される

オーソドックスな形態

『手天童子』は，いわゆる正統派RPGの部類に位置づけされる作品となっている。アクション性を要求されることもなければ，フィールド上で敵のほうから攻撃をしかけてくることもない。だからアクション・ゲームはちょっと……なんて思っている人にも，楽しく遊んでもらえるはず。マップもトップビューで表示されるので，方眼紙を片手にプレイしなくても大丈夫だ。マップ自体の広さも，ゲームをしっかりと進展させていけば，さほど広いとは感じないぞ。

ゲームの進行につれて，主人公とともに戦ってくれる仲間ができてくる。彼らはおのおのに位置づけされた役割をビジュアル・シーンで演じてくれるのはもちろん，戦闘シーンでは彼ら自身が考えて独自に行動を起こしてくれる。それぞれに指示をあたえる必要はまったくないのだ。

RPGとしての基礎も，しっかりと作られている。ゲームをクリアするために必要な情報を収集したり，アイテムを手にいれないと先に進めなかったりと，力押しではクリアできないようになっているよ。



▲イベントはビジュアル・シーンのように展開していく。原作の雰囲気が伝わってくるね

ゲーム中，随所にビジュアル・シーンが取り込まれているので，ゲーム自体の感情移入もしやすいのではないかな。

グラフィック画面も，膨大な枚数が用意されているので，プレイしていて状況が把握しやすい。

制作に3年間という時間を費やしたというだけあり，原作のもっている独特の雰囲気は見事にパソコン上で再現されているから，原作を知らない人でも，その魅力は十分に感じてもらえるはずだ。

■ひとくちコラム

いちいちコマンドを実行しないと，人と会話できないのが気になった。これのせいでゲーム自体のテンポが，非常に悪くなってしまっているのが残念。戦闘シーンは手軽にプレイできて，なかなかいい。

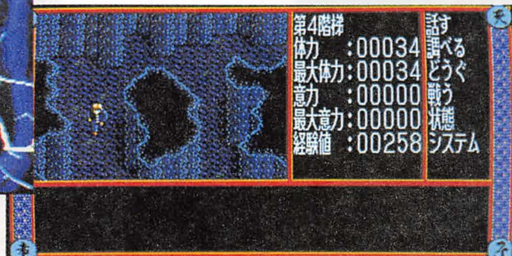
全体的に，もう少し演出がほしかったところ。戦闘シーンにしても敵のうしろに背景がないのはさびしい。原作の雰囲気を損ねないように気を配りすぎて，他のところまで目がとどかなかったというところかな。



▲戦闘シーン。自分以外のメンバーは，個々に状況を判断して勝手に行動してくれるんだ



▲オープニングでは，永井　豪氏の手による美しいグラフィックによって物語が語られる



◀地下迷宮も用意されている。グラフィックがいい味だしているね

5重スクロール+
2重ラスター・スクロール

ナイアス NAIOUS

Written by 石井弘一

発売元：EXACT／対応機種：X68000／価格：8,700円　発売中



はじめて耳にする人も多いと思うが，EXACTというソフトハウスからX68000用にオリジナルのバリバリ・シューティングが発売された。その名も『NAIOUS（ナイアス）』。スクロール方向はおもに横が多いが，時には上下や斜めにもスクロールするし，背景は5重スクロール+2重ラスター（アーケード・ゲームの「ダライアスII」でも使われていた，背景が昆布のように揺れ動くもの）とかなりの技術を使っている。これからはEXACTから目が離せないぞ!!

▼これが2重ラスター・スクロール。ちょっと背景の色が濃すぎて弾が見ずらい部分があるが，きれいなのだ。ゆるしちゃおう



ゲーム内容だ!

8方向の1レバーと2ボタン(ショット，武器セレクト）の横スクロール・シューティング・ゲームである。

ゲームをはじめると，まず敵の本体がどこにいて，どういう通路を通ってそこまで行くかなど，いろいろな細かい情報がディスプレイ上に映しだされる。それをよく頭にたたきこんだら，あとは出撃して任務を遂行する。といった感じでゲームは進められる。

このディスプレイに映しだされた情報というのがけっこう正確にでていて，かなり斬新なシステムである。今までのゲームにあった物はただボスのシルエットがでたりするだけで，たいしたことなかったが，このナイアスのビジュアル・シーンはいいぞ。

パワーアップだ!

やはりバリバリのシューティング・ゲームに付き物なのが，派手なパワーアップということで，ここでは自機（ASP）が装備できるパワーアップについて紹介することにしよう。

自機はLOWEシステム（無限種オプション兵器装備システム）により，どんな兵器やオプションでも装備できるようになっている。ごくあたりまえのことだが「どんなオプションでも」というところがちょっと気になるところだ。それではまず兵器のほうから紹介していこう。

★兵　器★

・VALCAN（バルカン）
自機に標準装備されている。最もよく使われる兵器。バルカンでなくては壊せないものもあるくらいだ。

・WIDE（ワイド）
障害物でも貫通して飛んでいく。広範囲に敵を攻撃することができるため，狙いをつけなくていいので使える。

・LASER（レーザー）
ゲーム中で最大の破壊力を持ち，敵及び障害物を貫通することができる。攻撃範囲が狭くて普段は使えないが，対ボスとの戦闘でその威力を発揮する。

・HOMING（ホーミング）
撃った弾が敵を追いかけてくれる。弾よけに専念できるので後半面でかなり使える。

★オプション★

・FIXER（フィクサー）
自機の上下に固定されていて，自機が前後することにより弾の発射方向が変わる。最大で真上と真下に撃てるようになる。

・DEFENSER（ディフェンサー）
自機の動きとは逆に前後し，前後斜め方向に攻撃できる。斜めでも後ろが撃てるのでかなり使える。

・REVOLVER（リボルバー）
自機の周囲を回転しながら前後に攻撃する。一見使えそうだが回転してるぶん弾が分散して役に立たない。

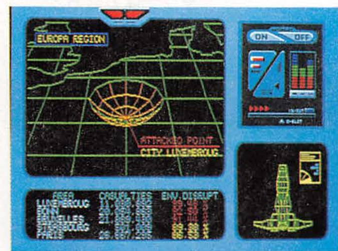
・TRACER（トレーサー）
自機の動いた後をなぞるように移動しながら攻撃。グラディウスでおなじみのオプション。よくあるオプションなだけに使いやすい。

■ひとくちコラム

はっきりいって2重ラスター・スクロールには驚かされたよ。しかも，なんでもないのにラスター・スクロールをさせているわけではなく，ちゃんと水面だとか，空間の歪み(ゆが)を表現しているところがすごいね。

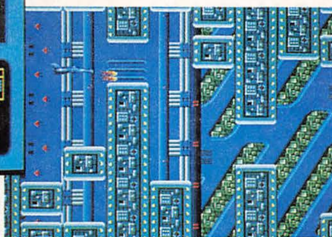
あと，武器セレクトがクリアするためのポイントかと思ったがじつはそんなでもなかったみたい。ちょっと残念。

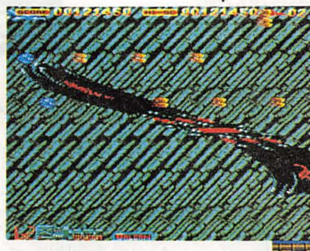
それと，自機を殺そうとした仕掛がけっこうあったのも残念。



▲どんな敵とどんな場所で戦うのか説明をよく見てから出撃だ

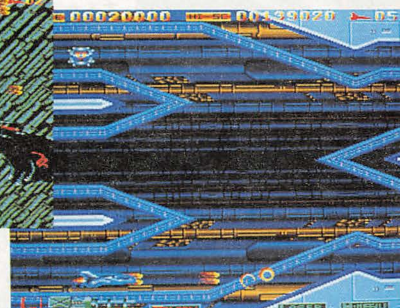
▼シューティング・ゲームには付き物の動く壁。挟まれないように慎重に！





▲敵がワープするときにもラスター・スクロールする

▼高速スクロール面も写真に撮ったら迫力ないね。でも，かなり速くスクロールしてるんだぜ



チャレンジ

PDS&同人ソフト

Written by 佐久間亮介



みなさん，こんにちは。

いよいよ，12月号になってしまいました。連載開始後わずか2回にして年をこすことになるとは……。みなさん応援してくださいね。

先月号の第1回で，PDSや同人ソフト界の話題の的となった（?）このコーナー。今月はPDSの対戦ロボット・ウォーである『NON』を紹介するぞ。

勝つか，負けるか!? 2人同時PLAYのロボットバトル！

『NON』

制作者　CHAO氏他

2人同時PLAYの可能なゲームは現在，さまざまなものが世に出回っている。PDSや同人ソフトの世界にも，これは言えるだろう。そのなかでもプレイヤー同士が戦う，いわゆる対戦型は特に人気を博しているよね。読者の中にも，ゲームボーイの『テトリス』対戦プレイに，熱くなったおぼえのある人がいるんじゃないかな。

この『NON』は，そんな対戦プレイの面白さを味わうために，作られているといってもいいだろう。なにしろ1人で遊ぶためのモードというものが，存在していないのだから。

2人同時PLAY専用のゲームなど，市販ソフトではまずありえない。どうしても1人で楽しむことができないということが，ネックになってしまうからだ。そんなソフトが受け入れられるのも，同人ソフトやPDSなどのゲームの特徴の一つだね。

『NON』では2人のプレイヤーがお互いに同等の装備をもったロボットを操ることになる。ロボットには攻撃のためのレーザーと，防御のためのバリアが装備されており，これらをうまく使って相手を倒すのが目的なのだ。

ロボットにはゲーム・スタート時に，一定のエネルギーが与えられる。相手の攻撃を受けるごとに，エネルギーは減少していき，残量がなくなってしまうと，爆発してしまうわけ。

また相手の弾から身を防ぐことのできるバリアも使用している間は，エネルギーが減少してしまうのだ。どちらかのプレイヤーが3勝すると，ゲームは終了となるんだよ。

このPDSはもともと，今年の夏のコミケで発売されたもの。そのときはたった50部しか用意できなかったこともあり，もっと多くの人に楽しんでもらおうということから，今回，PDSとして配布することになったそうだ。

また『NON』のプログラマーのかたは，某ソフトハウスにプログラマーとして勤務しているそうだ。プロの人間が制作に携わっていたりするのは，こういったソフトにはありがちなことだゾ。

ベーマガ・ライターから一言

佐久間：おもしろい！　絵もきれいだし，音楽もいいし。

やんま：2人でやるとおもしろいけど，VS.コンピュータも入れてほしかった。もっと武器がほしぃ～ぱんち，ぱんち！

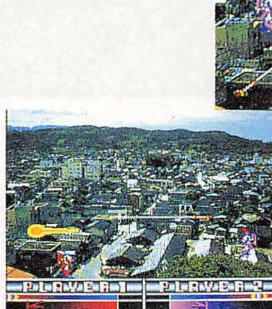
石井：障害物がほしいなぁ。斜めの方向への弾の撃ちかたがわからないぃ。

情報局長：2人専用じゃあ，つまらん，パン！　私のような一匹狼にはプレイできんのだ!!

このPDSが手に入るNET

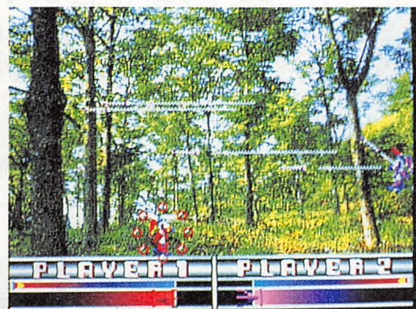
NET名　：SACOM-NET
電話番号：03-653-5147
ゲストID：GUEST

▶シュババババッ。ビル街を背景にロボットバトルだぁぁぁ!!



◀波動砲だって撃てるんだぞ。通常弾を連射するか波動砲を使うかが勝負どころだ

▼赤いロボットが使っているのがバリアだ。敵の弾をふせいでくれるよ





▲だぁー。3連勝でストレート勝ちだ！　うれしくって思わず踊っちゃう～ぱおぱお！

おもしろいPDSや同人ソフトの情報を待っています！

おもしろい同人ソフトやPDSを創っていて，このコーナーで発表したいというかたの情報をぜひお寄せください。

ただし，他社（他者）の著作権にからむものや，いわゆるアダルト物はご遠慮ください。

サンプルのソフトと，自分の住所，氏名，電話番号と連絡のつく時間，PDSの場合はどこのNETで入手できるか，また，同人ソフトの場合はどんな方法で入手できるかなどを明記したものを同封してください。

ご提供いただいたソフトは編集部で検討のうえ，随時このコーナーで紹介させていただきます。

◎情報の送り先

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「チャレンジ！！PDS&同人ソフト」係

SUPER SOFT HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機のゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページわけし，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，9月から10月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページとともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた

対応機種
（パソコン・コーナーのみ）

移植の表示
海・移植…海外からの移植
パ・移植…パソコン 〃
ア・移植…アーケード 〃
FC・移植…ファミコン 〃
PC・移植…PCエンジン 〃
GB・移植…ゲームボーイ 〃
MD・移植…メガドライブ 〃

ジャンル

タイトル

ファンタジーIV　PC98　海・移植

スタークラフト／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／9月14日

発売元

大好評『ファンタジー』シリーズの最新作。前3作の冒険地域が舞台。システムは以前からのものを踏襲，グラフィックが格段にグレード・アップされた。

発売日

内容

メディア
（パソコン・コーナーのみ）

価格

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★20

新作が少なく，のきなみランクアップ。そんな中でトップに踊りでたのは『雷電』。9月号に初登場，4か月をかけてじわじわ浮上し，とうとう1位に!シンプルなシステム，派手なパワーアップ，かたい敵，最近の東亜プラン型シューティングの集大成ともいえるゲームだね。AMショーも終わり，新作のラッシュが続く。来月のランキングは荒れそうな気配だが……。

1 雷電
セイブ開発・テクモ
縦スクロール・シューティング
↑前2位

2 ファイナルファイト
カプコン
バイオレンス・アクション
↑前3位

3 コラムス
セガ
アクション・パズル
↑前7位

4 ファイナルラップ2
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション
↑前5位

5 テトリス
セガ
アクション・パズル
↑前11位

アーケード・ゲームはもう32ビット時代?

スーパーファミコンも発売が今月末に迫り，いよいよ家庭用ゲーム機も本格的に16ビットの時代に突入。そんな家庭用ハードに負けていられるかと発表になったのが，セガの『システム32』だ。

この『システム32』は，世界初の32ビットCPUを搭載したシステム基板。メインにNECの32ビットCPU(16メガヘルツ)，サウンド専用に8ビットCPU(8メガヘルツ)を使用。計算能力，画像処理能力を大幅にアップさせている。グラフィック画面は8枚あり，そのうち4枚はスクロール面。さらにスクロール面のうち，2枚は拡大縮小が可能。1画面中に表示できる最大キャラ数は8000個。3万2千色中，1万6千色を同時発色。FM12音，PCM10音の計22音，などなどのすごいスペック。さらに，その他の機能としては，画面の一部分だけスクロールさせるウィンドウ機能。画面を少しずつ明るくしたり暗くしたりするフェードイン・フェードアウト機能。画面をぼかしたり，半透明色を表現する機能など，ゲームの演出にはとても便利な機能をいくつも搭載している。

今回，セガが他社に先駆けて32ビットのシステムを発表したわけだが，もちろん他の大手メーカーが黙っているとは思えない。むしろ，開発を進めていないほうがおかしいというもの。きっと近いうちに数社の32ビット・システム基板がでそろうことだろう。

より強力になったハード上で，いったいどんなゲームが動くのか?実際に目にするのはそう遠くないことだと思う。



新作ソフトData Base

エドワードランディ

データイースト/アクション/価格未定/11月

データイーストが得意とする横スクロール・アクション・ゲーム。1レバー・2ボタン。2人同時プレイ可。

193X年，小さな町に隠されていた恐ろしい陰謀を知ったために，軍部から追われることになった少年。その少年を助けるために1人の勇気ある若者が立ち上がった。

ムチを武器に，空を飛ぶ飛行機の上，断崖を走る戦車・トラックの上で，など変化に富んだ全7ステージ。主人公が画面狭しと躍動する冒険アクション。



GPライダー

セガ/バイクレース・シミュレーション/ライドオンタイプ1,450,000円/11月

対戦プレイの可能なバイクレース・ゲーム。500CCクラスのレースをリアルに再現。ギアはオートマチックかマニュアルを選択することができ，マニュアルの場合は手元のスイッチでシフト・チェンジをする。

テクニックを重視，アウト・イン・アウト，スローイン・ファーストアウトなどのレーシング・テクニックを使えばより速く走ることができる。

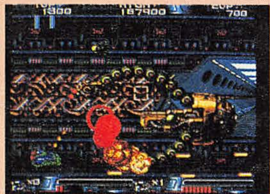


宇宙戦艦ゴモラ

UPL/横スクロール・シューティング/価格未定/11月上旬

戦略的要素の高い横スクロール・シューティング。2人同時プレイ可。

自機の水平方向に発射するメイン・ファイヤー，カーソルに発射され敵の弾も消すことのできるビーム，二つの武器を駆使して敵と戦う。弾の消せるビームをうまく使うことがゲームを進める鍵となる。難度レベル検出ユニットを搭載，プレイヤーのうまさによって難易度が変わる。今月のNEW VIDEO GAMESでくわしく紹介している。



サンダーフォースAC

MD移植

セガ/横スクロール・シューティング/価格未定/11月

メガドライブ用の同名ゲームの完全移植作。横スクロール・シューティングで，ゲーム中，プレイヤーの任意により使用する武器と自機のスピードを変更することが可能となっている。多彩なパワーアップ，派手な攻撃。メガドライブ初のラスター・スクロールなどが話題になった作品だ。



US NAVY

カプコン／横スクロール・シューティング／価格未定／11月上旬

エリア88タイプの横スクロール・シューティング。

1997年，X国の武力侵攻により世界は全面戦争の危機に瀕していた。X国の背後に悪の商人組織"ラブー"があるとの情報を得たアメリカは，兵器の供給源を絶ち，戦争に終止符を打つために作戦を開始した。

プレイヤーはF-14，F/A-18，A-6の3機の中から自機を選択。赤い編隊を倒すと出現するアイテムをとるとパワーアップすることができる。ワイド・ショット，ラパイド・ガン，プレシジョン・ガン，3種類のノーマル・ショットがあり，アイテムの色で選択する。敵を倒した賞金で強力なスーパー・ウエポンを装備することもできる。面スタート前に選択。ミッションに応じた効果的な武器の選択が必要だ。都市，渓谷，砂漠，海上など全10ステージ。CPシステム第12弾。



サプライズアタック

コナミ／横スクロール・アクション／業者価格148,000円／10月25日

近未来を舞台にした横スクロール・アクション。

西暦2031年，国際テロ組織"ブラック・ドーン"の勢力は，宇宙をも脅かしていた。彼らによって，宇宙ステーション，シャトル，月面基地と，つぎつぎに占領されてしまったのだ。

プレイヤーは施設の中にしかけられた時限爆弾をすべて解除するのが目的。すべて解除するとボスとの対決となる。面をクリアすると，3者択一の宇宙クイズにチャレンジ。科学的な問題が出題され，当てたぶんだけボーナスが入る。

リアルなグラフィック，天地逆転大ジャンプなど，SF感覚あふれるアクション・ゲームだ。今月のNEW VIDEO GAMESのコーナーでも紹介している。



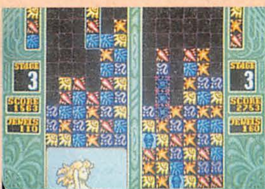
コラムスII

セガ／アクション・パズル／標準小売価格122,500円／発売中

大人気のアクション・パズルゲーム「コラムス」のニュー・バージョン。「対戦コラムス」と「フラッシュコラムス」の2モードを選ぶことができる。操作などはまったく変わらず。

「対戦コラムス」は2P対戦。4個消し，5個消し，連鎖消しをすると相手側の床がせりあがる。3種類の効力を持った新しい魔法石も登場して戦いを盛りあげる。

「フラッシュコラムス」は「フラッシュポイント」のように画面中の点滅しているピースをできるだけ早く消すのが目的。床がせりあがってしまうドクロ石などが出現。ボーナス・ステージもある。



シスコヒート

ジャレコ／ドライブ／価格未定／11月

ジャレコ体感レースゲーム第2段。アップダウンの激しいサンフランシスコを舞台にしたパトカー・レース。性能のちがう2タイプのパトカーを選びスタート。ハンドルの中央にあるホーン・ボタンを押すとミュージック・ホーンが鳴り，前を走る敵車が道を開けてくれる。

筐体にはクイック・レスポンス・シートを搭載。カーブ，ジャンプなどの動きに合わせ素早くシート部分だけを動かすというもの。最大4台までの通信プレイが可能だ。



ガンディーラー

テクモ／アクション・パズル／価格未定／10月下旬

上から落ちてくる52枚のトランプのカードを，絵，または数を3枚以上そろえて消していき，ポイントを稼ぐのが目的。レバーの左右でカード移動。下で早く落下。二つのボタンでカードを選び，5×5のフィールドにうまく積んでいく。上まで積み上がるか，トータル・ポイントが0になるとゲーム・オーバー。面クリア時に残っているカード分が減点される。2人同時プレイ可。



オーライル

セガ／アクション・シューティング／価格未定／11月

特殊なタンクを操るアクション・シューティング・ゲーム。縦スクロール・シーン，3Dシーンを交互に展開していく。

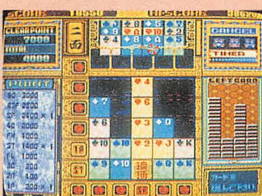


琉球

パ・移植

サクセス，セガ／アクション・ポーカー／標準小売価格98,000円／発売中

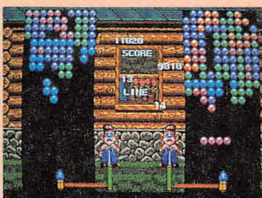
2方向レバー・2ボタン。画面上部に並べられたカードを下の5×5のフィールドに落とし，縦，横，斜めの列にできるだけ点の高いポーカーの役を作る。



バルーンブラザーズ

イーストテクノロジー，ローラートロン／アクション・パズル／業者価格118,000円／発売中

画面下の主人公が作る風船の集まりを，回転させ，色を変え，列を作って消していくパズルゲーム。



6 マジックソード
カプコン
ファンタジック・アクション
前1位



7 ワールドスタジアム'90
ナムコ
ベースボール・シミュレーション
↑前9位



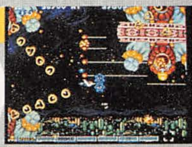
8 T.M.N.T.
コナミ
亀アクション
前6位



9 G-LOC
セガ
ドッグファイト・シミュレーション
↑前10位



10 パロディウスだ!
コナミ
横スクロール・パロディ・シューティング
↑前12位



順位	タイトル	メーカー／ジャンル	前回
11	クイズH.Q.	タイトー　追跡クイズ	前4位
12	コラムスII	セガ　アクション・パズル	★
13	NEO・GEO (MVS)	SNK	↑16位
14	マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー	セガ　ダンス・アクション	前13位
15	ハードドライビン	ATARI　ドライブ・シミュレーション	★
16	ミズバク大冒険	タイトー　カバ・アクション	★
17	トリプルウォーズ2	日本物産　ファンタジックRPG風脱衣麻雀	↑前19位
18	アウトゾーン	東亜プラン　縦スクロール・シューティング	前15位
19	ラインオブファイアー	セガ　3Dガン・シューティング	↑再登場
20	麻雀革命	ジャレコ　脱衣麻雀	★

注目してほしいのは15位に初登場した『ハードドライビン』。発売してからかなりたっているが，人気は上々。固定したファンがプレイし続けているようだ。コースや車を選べるようになった『レースドライビン』の発売も近く，これでまたファンが増えるか？

今月紹介した中では『エドワードランディ』，『US NAVY』あたりが良さそう。

パソコン

監修:山下　章

コナミ初のプライベート・ショー開催！

去る10月15日，東京・パレスホテルにて，ゲーム業界をリードするソフトハウスの一つであるコナミが，同社としては初のプライベート・ショー「1990 KONAMI EXCITING WORLD NEW ITEM PRESENTATION」を開催した。「わが社の売り上げの70%は国外マーケットのものなんですが，足場である国内市場を強化しようという姿勢は持ちつづけております」と，コナミ工業・菱川社長。

会場内には，スーパーファミコンの『グラディウスIII』をメインに，ファミコン，ゲームボーイ，アーケードなどのコナミの新製品42作がズラリ。「50万本は見込んでいます」(菱川社長)という『グラIII』につづいて注目を集めていたのが，同社がいよいよ本腰を入れてきたX68000。まだ1面だけながらも魅せてくれた『パロディウスだ！』，X68Kの画像処理能力を存分に生かした『生中継68』と，期待作が並ぶ。全部で5ラインも動いているスーパーファミコンの開発陣ともども，今後のコナミX68Kシリーズに注目だ。

▼コナミ年末年始のソフトには要チェックだ



▼コナミ初のX68Kオリジナル『生中継68』も期待度十分



今月の人気ソフト・ランキング

HOT ★ 40

いよいよ『シムシティー』が本領を発揮してきた。X68K版は，ショップにほとんど在庫がない状態。はたして長期安定政権となれるかどうか。初登場で2位にランクインされた『ラグーン』はなかなかの健闘。オリジナル・ゲームが少ないX68Kユーザーの期待が集まった結果だろう。先月1位の『サイレントメビウス』は今月4位。移植版の登場が待ち望まれる。

順位	タイトル	メーカー・価格	前回	機種
1	シムシティー	①イマジニア②富士通 ①8,000円/9,800円 ②8,800円	↑前4位／7回	①J3100／PC-98, X68K ②FM TOWNS
2	ラグーン	ズーム 8,800円	★	X68K
3	大航海時代	光栄 9,800円／11,800円(CD付)	↑前8位／5回	PC-98, PC-88SR, X1turbo, MSX2
4	サイレント・メビウス	ゼネラルプロダクツ 14,800円	前1位／2回	PC-98
5	エアーコンバット・遊撃王II	システムソフト 8,800円	↑前-位／2回	PC-98, X68K

新作ソフト Data Base

ディスクステーション　12月号(#19)　MSX2

コンパイル／ディスクステーション／3.5'2DD／1,940円／11月8日

電脳学園III「トップをねらえ！」(ガイナックス)／はっちゃけあやよさん2いけないホリデイ(ハード)／DPS SG・インタレースモードデモ(アリスソフト)／アランダー(コンパイル)／DSDX3「にゃんぴ&サム総集編」・デモ(コンパイル・ゲームアーツ)その他ニュースや小説など数本を収録。



聖戦士ダンバイン　MSX2

ファミリーソフト／SLG／3.5'2DD／8,800円／発売延期

同名のアニメ作品をSLG化。オートバトラー等を操作し戦っていく，ロボット・ファンタジー。登場人物それぞれの視点で変わるビジュアル・シーンを採用。



トップをねらえ！　電脳学園III　MSX2　パ・移植

ゼネラルプロダクツ／クイズ／3.5'2DD／8,800円／11月10日

PC88, 98版で好評のクイズ・アドベンチャーが，MSX2に登場。大人気オリジナル・ビデオアニメのヒロイン3人が，あの手この手のクイズでキミに挑戦する。



T&Eセレクション　PC98

タケルソフト／SLG／5,3.5'2HD／3,900円／11月15日

おなじみ『遙かなるオーガスタ』の拡張ホールがタケルより発売。『エイトレイクス』よりは難度が低めのバラエティに富んだ18ホールが用意されている。



AD&D ヒルズファー　PC98　海・移植

ポニーキャニオン／アクションAVG／5,3.5'2HD／7,800円／11月21日

AD&Dシリーズの第3作目。馬による障害飛び越しや闘技場など，アクション・シーンが豊富。『プール・オブ・レイディアンス』からキャラクターの移動可。



ミスティVol.6

FM77 X1turbo FMR50 FMR70 PC88 TOWNS PC98 X68K J3100 MSX2

データウェスト/AVG/各機種なりのメディア/5,000円/11月22日

「二度目のオルゴール」「霧の怨霊」「影の遺言状」「依頼の行方」「悪魔の牙城」の捜査シナリオを収録したディスク・マガジン的AVG。

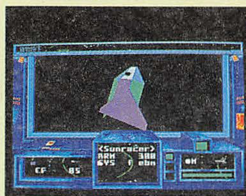


スペースローグ

X68K 海・移植

ウェーブトレイン/RPG/5'2HD/9,800円/11月22日

海外の有名SF・RPGを移植。プレイヤーは商人，賞金稼ぎ，海賊のいずれかとなって宇宙を駆けめぐる。ポリゴンによる視点切り替えで3D表示が鮮やか。



ニューラル・ギア

X68K

ビクター音産/シューティング/5'2HD/8,800円/11月23日

過去へ流れだした軍事用の戦闘生物と戦う全10面の3Dシューティング・ゲーム。スペハリ・タイプの画面だが，後方へ逆走することが可能。残機制ではなく，移動スピードや武器使用によって減っていくエネルギー制を採用している。システムサコムの『メタルサイト』を手掛けたチームが制作を担当。



満開電飾

PC98

ビクター音産/パチンコ/5,3.5'2HD/7,800円/11月23日

ブラボー・タイプとタイガー・タイプの全10台でパチンコを楽しむ。制限時間（10分）内の出玉によって，女の子が脱衣。ギャルが年令的成長をしていく。



F1道中記

MSX2

ナムコ/ドライブ/3.5'2DD/6,800円/11月27日

ナムコお得意のカーレース・ゲーム。テスト走行，F-1GP，2人用F-1GPの3種類のモードがついている。F-1GPモードでは12台の中から好きな車を選び，「とうめい」「ちゅうおう」など全16の高速道路を走って総合順位を競う。各レースで6位以内に入るとポイントが得られ，自車の性能がアップしていく。

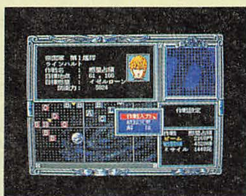


銀河英雄伝説II

X68K パ・移植

ボーステック/SLG/5'2HD/9,800円/11月30日

大人気小説が原作のSLGがX68Kに移植される。銀河帝国，自由惑星同盟のいずれかを選び，原作にもとづく各作戦を勝ち抜いていく。グラフィックが向上。



イメージファイト

TOWNS ア・移植

ビング/シューティング/CD-ROM/9,800円/11月30日

アーケードでヒットしたゲームのTOWNS版。パソコン独自の機能として，サウンド・テストや難易度調節，画面が立体的に見える3Dモードを用意。



闇の血族・上巻

TOWNS パ・移植

システムサコム/AVG/CD-ROM/9,800円/11月中旬

ノベルウェア・シリーズの最新作がTOWNSに登場。美少女名探偵魅由が，連続殺人事件の謎に挑む。独特な絵柄にマッチしたアニメーションとBGMがよい。

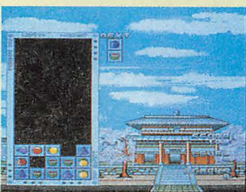


スライス

X68K PC98

M.N.M.SOFTWARE/アクションパズル/5',3.5'2HD/7,200円/11月中

落ちてくるブロックを左右に倒したりして同色が並べば消えるという『コラムス』タイプのアクション・パズル・ゲーム。BGMを古代祐三氏が担当。



マジカルショット

X68K

M.N.M.SOFTWARE/ビリヤード/5'2HD/7,800円/11月中

ポリゴンでビリヤードを表現するとこうなった！ 9ボールをシミュレート。個性あるキャラクターたちと対戦する勝ち抜きモードもあり。



6 ポピュラス
①イマジニア②富士通
①9,800円②12,800円
前5位／7回



①PC-98, X68K②FM TOWNS

7 プリンス・オブ・ペルシャ
ブロダーバンドジャパン
8,800円
前7位／3回



PC-98

8 サイバリオン
シャープ
8,800円
★



X68K

9 三國志II
光栄
14,800円／17,200円(CD付)
前3位／10回



PC-98, PC-88SR, MSX2, FM TOWNS

10 ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
前2位／11回



PC-88SR, PC-88VA, PC-98, FM TOWNS, MSX2

11 ディスクステーション10月号
コンパイル
1,940円
↑前34位／2回



MSX2

12 遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
前10位／12回



PC-98, FM TOWNS

13 ファンタジーIV
スタークラフト
9,800円
★



PC-98

14 銀河英雄伝説II
ボーステック
9,800円
★



PC-98

15 ティル・ナ・ノーグ
システムソフト
8,800円
前9位／2回



PC-98, PC-88

■発売日変更情報……●アクティー（PC98／風雅システム）10月下旬→11月中旬●電脳学園I（PC98／ゼネラルプロダクツ）10月8日→11月10日●野球道II（MSX2／日本クリエイト）10月下旬→11月中旬●レインフォーサー（PC98／ザインソフト）10月下旬→

16 クォース
コナミ
5,800円
↑前一位／6回
PC-98,X68K,MSX2

17 グランプリサーカス
ウエストサイド
9,800円
★
PC-98

18 ザ・バーズテイル
ポニーキャニオン
9,800円
★
PC-98,PC88VA

19 栄冠は君に 高校野球全国大会
アートディンク
9,500円
前6位／3回
PC-98

20 ウィザードリィV
アスキー
12,800円
前19位／5回
PC-98,PC-88

21 ガンシップ
マイクロプローズ
①10,800円②11,800円
前18位／2回
①PC-88, PC-98②FM TOWNS

22 ウルティマV
ポニーキャニオン
9,800円
前20位／3回
PC-98,PC-88VA,X68K

23 サーク
マイクロキャビン
8,800円
↑前一位／12回
PC-88SR,PC-98,X68K,MSX2

24 ダンジョンマスター
①ビクター音産
②富士通
①9,800円②8,800円
↑前27位／10回
①PC-98,X68K②FM TOWNS

25 スペースローグ
ウェーブトレイン
9,800円
★
PC-98

クエスト・フォー・グローリィ
海・移植 PC98

シエラオンライン・ジャパン／AVG／5,3.5'2HD／9,800円／11月下旬

キャラクターの成長・戦闘等の要素をAVGのシステムに組み込んだゲーム。魔女バーバヤーガを倒し，さらわれた子供たちを救いだせ。MIDI音源対応。

NOW PRINTING

おかしなマザーグース
海・移植 TOWNS

シエラオンライン・ジャパン／AVG／CD-ROM／9,800円／11月下旬

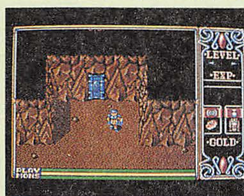
マザーグースの世界を舞台にした，ファンタジックなアニメによる動く絵本。コマンドは移動のみ。日本語・英語のどちらでも音声再生が可能。



サークII
パ・移植 MSX2

マイクロキャビン／RPG／3.5'2DD／8,800円／11月下旬

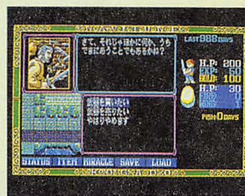
ご存じ『サークII』がMSX2で楽しめる。画面表示の変更や，好評だったVRシステムの強化，ジャンプが可能となるなど前作に比べて数段パワーアップ。



ナビチューン　ドラゴン航海記
パ・移植 PC98

工画堂スタジオ／RPG／5,3.5'2HD／8,800円／11月下旬

竜の住む島を滅ぼした魔獣を倒すために，仲間の鷹やドラゴンと共に戦うRPG。ドラゴンが観察によって飛びかたとブレスを学んでいく学習モードが独創的。



提督の決断
パ・移植 PC88

光栄／SLG／5'2D／14,800円／11月中旬

プレイ・アビリティを重視した太平洋戦争物のSLG。航空攻撃や補給の概念を極めてわかりやすい形で取り入れ，初心者でも遊べるように作られている。



大航海時代
パ・移植 TOWNS

光栄／SLG／CD-ROM／11,800円／11月下旬

RPGとSLGの融合ともいえるシステムで，大航海時代を見事にゲーム化した作品。冒険商人として艦隊を運営し，富と名声を得て公爵の位を目指す。



ブックメイト　Vol.1
PC98NOTE PC98DOS J3100

ザインソフト／AVG／3.5'2HD／5,800円／11月中旬

今後シリーズ化される予定の，気軽に遊べるAVGパック。今回の内容は「ティノサー＝工場からでた贈り物」と，「シェリフ＝戦いを好む人々」の2本。



バンドくん
PC98

光栄／セッション・シミュレーション／5'2HD／18,800円／11月上旬

バンドを結成し，練習やライブハウス演奏で経験を積んでコンテスト優勝を目指すSLG。優勝後は，自由度の高いセッション・ソフトに早変わり。MIDI対応。



ギャラクシーフォースII
ア・移植 TOWNS

CSK総合研究所／シューティング／CD-ROM／9,800円／12月7日

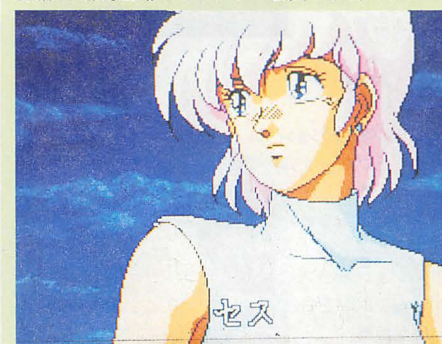
大型筐体が話題を呼んだ，アーケードの体感ゲームがTOWNS上に出現する。「第四帝国」の本拠地を破壊するため，五つの惑星を転戦せよ！　全12面に及ぶステージを，ミサイルとバルカンで突破していく。CD-ROMによるS.S.T.BAND生演奏のBGMは感動もの。オープニング・デモもついている。



メリーゴーランド
TOWNS

データウエスト／AVG／CD-ROM／8,800円／12月中旬

ファンの間に根強い人気を誇る「第4のユニット」シリーズの第2部「アインハイト編」がここに開幕。新たなる敵アインハイト，そして戦友セス，アッシュの異常を目にしたとき，BS少女ブロンウィンが再び立ち上がる。DAPSによる総動画数2500枚のアニメーションが全編に展開。登場キャラクター全員が本当にしゃべる。



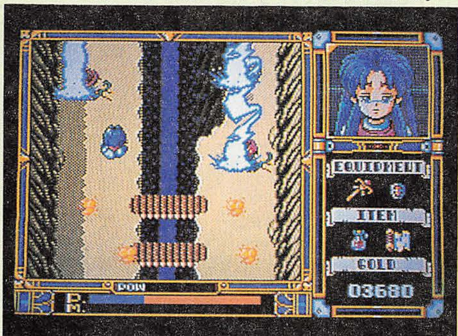
11月下旬●ダークレイスII（PC98／アーテック）10月下旬→11月9日●闇の血族・完結編（X68K／システムサコム）10月上旬→10月5日●黄金の羅針盤（PC98／リバーヒルソフト）10月5日→10月26日●F-15 STRIKE EAGLE（PC98／マイクロプローズジャパン）

FRAY

MSX2 turbo R

マイクロキャビン／アクション／3.5'2DD／7,800円／12月上旬

本編で主人公ラトクに救けられた女の子，フレイが主人公となる『サーク』の番外編。再び冒険の旅にでたラトクを追って，魔法使いフレイは進んでいくのだが……。『サーク』の基本システムに魔法や乗り物が大幅に追加され，全7面のアクション・ゲームとして生まれ変わった。派手な魔法とシナリオの良さがウリ。

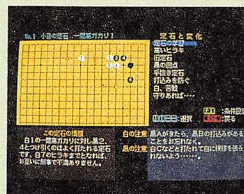


石田芳夫九段　即戦力の定石II

PC98

ジー・エー・エム／囲碁／5,3.5'2HD／9,800円／12月1日

囲碁講座シリーズ第2弾。星，高目，三々の100種類の定石，8種類の変化が解説されており，約900種類の棋譜が用意されている，囲碁ファンには涙もの。



麻雀クリニック増刊号

ア・移植　PC98

ホームデータ／麻雀／5',3.5'2HD／価格未定／12月上旬

ビデオゲーム『麻雀クリニック』の出張版。行方不明の妹を捜しだすコマンド選択式の麻雀ゲームで，9人の女性が登場する。脱衣画面もある。

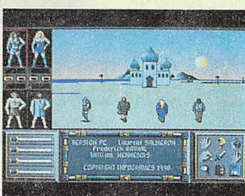


ドラッケン

TOWNS　海・移植

富士通／RPG／CD-ROM／8,800円／11月21日

竜の王族（ドラッケン）の謎を解きあかすフランス出身のRPG。疑似ではない超リアルな3D画面表示と，アクション・ゲーム並のデカキャラの動きが見もの。

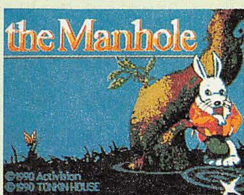


マンホール

PC98　海・移植

トンキンハウス／AVG／5',3.5'2HD／9,700円／12月1日

1冊の絵本の中に迷い込んだプレイヤーが，不思議なおとぎの世界を探検する。マウスで画面上をクリックするだけで物語が進行していく異色なゲーム。

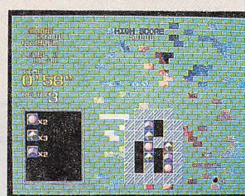


アフターケア　パズニック

FMR50　Panasonic　ア・移植

ビング／パズル／5'2HD／7,800円／(中解像度版)10月中(高解像度版)11月中

アーケードのパズルゲームをパソコン化。重力を利用し，同じブロックをくっつけて消すのが目的。全144面及びコンストラクション。GALモードもある。



アフターケア　億万長者II

PC98

コスモスコンピューター／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／10月10日

実名で登場する会社の株を売買する投資SLG。ニュースがリアルタイムで流れ，ギャンブルや借金ができるなど，前作より行動の自由度が大きくなった。

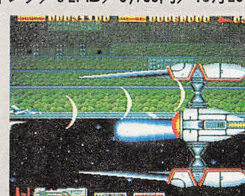


アフターケア　ナイアス

X68K

エグザクト／シューティング／5'2HD／8,700円／10月26日

X68K専用のシューティング・ゲーム。5重＋ラスター＋ヴァーティカル自由方向マルチ・スクロールを効果的に用いた，機能の限界に挑む美しい画面が秀逸。



アフターケア　EXCELLENT 10

TOWNS

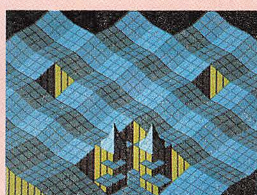
アモルファス／シューティング／CD-ROM／5,800円／10月20日

「シューティングTOWNSゲーム・コンテスト」に入賞した10作品を収録。ファンタジーっぽいもの，車もの，ギャルがでてくるものなど，一見の価値あり。



■HOT NEWS

今月は，話題の新作二つの画面写真を紹介する。左がホームデータより91年1月上旬に発売予定のPC98，X68K版『マーブルマッドネス』。右が12月12日に光栄から発売になる『信長の野望・武将風雲録』。『信長～』については，次号でくわしく紹介する予定。





順位	タイトル	メーカー／価格	備考
26	クォータースタッフ	スタークラフト／9,800円	前12位／2回／PC-98
27	プロ野球ファミリースタジアム 90年度ペナントレース版	ゲームアーツ／7,800円	★／FM TOWNS
28	エメラルドドラゴン	バショウ・ハウス／8,800円	↑前35位／10回／PC-88SR,PC-98
29	エイトレイクス・ゴルフクラブ	T&Eソフト／4,800円	前28位／7回／PC—98,FM TOWNS
30	ポピュラス・プロミストランド	イマジニア／4,800円	前11位／4回／PC-98,X68K
31	キャンペーン版大戦略II	システムソフト／8,800円	↑前36位／8回／PC-88SR
32	ラップトップチェス	アクレイムジャパン／15,000円	↑前一位／PC-98
33	ランダーの冒険III	コンパイル／7,800円	★，MSX2
34	機甲師団	アートディンク／9,500円	↑前-位／4回／PC-98,X68K
35	信長の野望　戦国群雄伝	光栄／9,800円　12,200円(CD付)	前31位/22回/PC-88SR,PC-98,X1turbo,MSX2
36	ルーンワース・黒衣の貴公子	T&Eソフト／8,800円	前26位／8回／PC-88SR,MSX2,PC-98,X68K
37	幻獣鬼	T&Eソフト／7,800円	★，X68K
38	ランペルール	光栄／9,800円	前14位／3回／PC-98,PC-88,X1turbo
39	斬～夜叉円舞曲	ウルフチーム／9,800円	★，PC-88,X68K
40	雀豪2	ビクター音産／9,800円	前38位／5回／PC-98,X68K

ナムコがひさびさにMSX2で発売する『F1道中記』は，ユーザーの反響を呼びそう。光栄の『バンドくん』，これも発表会を開いてしまうくらいだから力が入っている。あとは『メリーゴーランド』に『ギャラクシーフォースII』というタウンズ勢の動向に期待というところか。『ギャラクシーフォースII』はスムーズに地面が動くのか，注目される。

10月下旬→11月2日●クリムゾンIII（PC98／タケルソフト）10月13日→10月19日●ミラーズ（PC88MA／ソフトスタジオWING）10月中旬→12月上旬●大戦略III'90（PC98／システムソフト）10月中→10月26日

OVERSEAS

海外ソフト

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

先月に引き続いて今月もトピックスでフライト・シミュレータについて取りあげたが，ベストテン上でも1位の「Wings」，2位の「F-29 Retaliator」，6位の「A-10 Tank Killer」，9位の「Strike Aces」と，かなりの数を占めている。「Wings」はシューティングに近い痛快なゲームなので，折を見て紹介したい。

1	Wings(Cinemawave) Action＋Simulation/Amiga/7,000円
2	F-29 Retaliator(Ocean) Action＋Simulation/Amiga/8,000円
3	Shadow of the Beast II(Psygnosis) Action/Amiga/8,000円
4	Darwin's Dilemma(Inline Design) Puzzle/Macintosh/7,000円
5	Unreal(U.B.I.) Action/Amiga/8,000円
6	A-10 Tank Killer(Sierra) Action＋Simulation/Amiga,IBM-PC/7,000円
7	Global Dilemma(MindScape) Simulation/Macintosh/Simulation/8,000円
8	Indianapolis 500(E.A.) Action＋Simulation/IBM-PC/8,000円
9	Strike Aces(Accolade) Action＋Simulation/Amiga,IBM-PC/8,000円
10	Red Storm Rising(MicroProse) Action＋Simulation/Amiga,IBM-PC/8,000円

近代と未来，二つのFS(フライト・シミュレータ)

先月取りあげたフライト・シミュレータの中で，最後にちらっとふれたマイクロプローズ社の『F-15ストライク・イーグルII』のPC-98版がついに完成し，手元に届いた。ちょうどいい機会なので，ここで現在の日本の代表的なフライト・シミュレータである，システムソフト社の『遊撃王II』をPC-98上で動かした感想をここで述べてみよう。

まずテーマ。『F-15』は現実の戦闘機F-15Eの活躍を描いている。いっぽう『遊撃王II』は空想の世界での最新戦闘機という設定になっている。

また，どちらもXE-1AJなどのアナログ・ジョイスティックに対応されている。現代機であろうと，未来機（？）であろうと，実機さながらの操縦感が楽しめるのは，大変すばらしいことだ。

戦闘機のコックピットや表示系統に関しては，現行機ですでにほとんど完成されたものになっているらしく，『F-15』と『遊撃王II』とではさほど変わりがない。つまりは，片方で遊んだことがあれば，もう片方もすぐに慣れることができるというわけだ。

まぁ，実際にはほとんどの人にとって航空機を操縦することは夢のまた夢なのだが，海外ソフトをプレイする機会があるときにはぜひ一度はFSをやってほしいものである。





海外FSの代表作の「F-15……」▲と国内ソフトでは数少ないFSの『遊撃王II』▶。どちらもまちがいなくおすすめの作品である

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

フューチャー クラッシックス コレクション

FUTURE CLASSICS COLLECTION



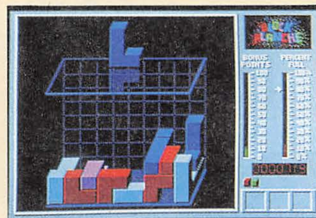
- LIVE STUDIOS
- IBM-PC
- Amiga
- 8,000円

日本のソフトには一つのパッケージに複数のゲームが入っていることはそれほど多くはない。入っていても『ミスティ・ブルー』についてくる『えにっくす・くえすと』のようなオマケのようなものが大部分である。しかしこのソフトは一つのパッケージに5本ものゲームが入っているのだ。それで値段は他のソフトと同じである。

ゲームの一つ一つは「代表的（古典的）なコンセプトに基づいた」ゲームである。敵から逃げつつディスケットを集めてディスク・ドライブに入れていく「DISK-MAN」，1画面の中で動きまわりながら敵戦車を破壊する「TANKBATTLE」，3Dダンジョンの中を探検する「LOST'N MAZE」，プレイヤー・キャラクターが食べ過ぎないようにしつつ，落ちている食べ物を拾っていく「DIET RIOT」，いわゆる以前紹介した『ブロックアウト』もどきの「BLOCKALANCHE」。以上の5本が入っている。

内容的にはいずれもそれほど新しいというものではないのだが，ついついプレイに時間を費やしてしまう。これはやはり「単純なものでもおもしろいものはおもしろい」からであろうか。それとも「単純なものゆえのおもしろさ」からだろうか。

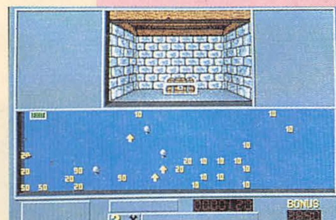
どちらにしてもルールはきわめて簡単で，説明書を読んで5分もプレイすればすぐに慣れてしまうことだろう。今月一押しの作品である。



◀「BLOCKALANCHE」は『ブロックアウト』の弟分のようなもの。結構むずかしい



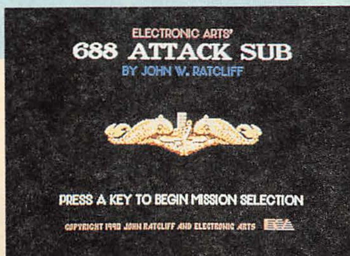
▶「TANKBATTLE」は相手の戦車を叩きながらアイテムをとる。敵戦車が増えてくるとパニックに……



▲「LOST'N MAZE」は3Dのダンジョン探索。表示は非常にスムーズである

688 アタック サブ

688 ATTACK SUB



- ELECTRONIC ARTS
- IBM-PC
- Amiga
- 8,000円

「CLASSIFIED（極秘文書）」の赤い判が押された茶色い袋をデザインした，ちょっとおしゃれな箱に入っている当作品は，今何かと流行の近代潜水艦のシミュレーション・ゲームである。

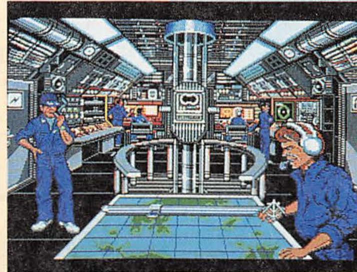
プレイヤーは潜水艦の艦長となる。配属される潜水艦は米海軍の「ロサンジェルス級」か，ソ連海軍の「アルファ級」。いずれも最新の原子力潜水艦である。

ゲームに納められている10のさまざまなシチュエーションのシナリオで，プレイヤーは選択した潜水艦に乗り，勝利条件を満たすために行動するのだ。注目すべきことは，米海軍とソ連海軍いずれかの潜水艦を選択できることだ。つまり一つのシナリオについて相対する立場からプレイを楽しめるということ。

米海軍の勝利条件が「ソ連海軍の追跡を逃れること」なら，ソ連海軍では「米海軍潜水艦を追跡し続けること」になっているのだ。

潜水艦の操作そのものは結構複雑になっている。司令塔，兵器操作パネル，潜望鏡，ソナー室などのいくつかのセクションにわかれており，適切なセクションに，しかも迅速（じんそく）に移動しなければならない。そして明確で正しい判断をして行動しなければ，つぎの瞬間には海のもくずになっていることもありうるのだ。

「一度原潜を操縦してみたい！」という人はこのソフトをプレイしてみるといいだろう。緊迫感を味わうことができる。



▲これは各部署に行くための中継所のようなところ。たとえば通信室のドアをクリックすれば，通信室へと移動する



▲通信室で今回のミッションの内容を把握。タイプライターがカシャカシャと動き，緊迫感を誘う



▲他の部署ではそれぞれ係の者がいて，艦長たるプレイヤーとの応対にあたっている。これは敵もいないのに魚雷を発射しようとして注意されたところ

センチュリアン ディフェンダー オブ ローマ

CENTURION-DEFENDER OF ROME

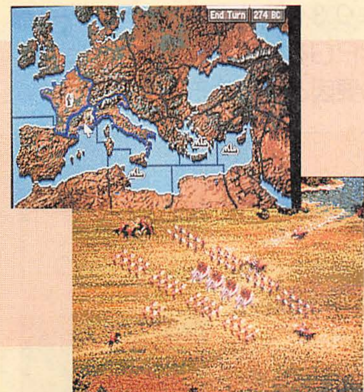


- ELECTRONIC ARTS
- IBM-PC
- 8,000円

世界史をひもとくと必ず一度はでてくるのが，紀元前にヨーロッパ地域で栄えたローマ帝国である。かの有名なジュリアス・シーザーが輩出された帝国でもあり，東西に分割したものの千年以上もの間存在した息の長い帝国でもある。

そのローマ帝国が全盛の時代の雰囲気を十二分に味わうことができるシミュレーション・ゲームがこのソフトだ。プレイヤーはまだローマ帝国がイタリア半島のみをその支配下に治めていた頃の単なる一介の将軍となる。制限内で手持ちの軍隊を使ってローマ帝国のためになること（他国への侵略と帝国の領土の拡大）を行なうことで，出世への道をひた走ることになるのだ。そして最終目標はローマ帝国の皇帝になってローマを敵の手から守り，ヨーロッパを征服し，かつ帝国内の市民達を満足させることなのだ。

▶ゲーム全体図。ヨーロッパ全土をローマの支配下におくのが基本的な勝利条件。人のマークはプレイヤーの軍団



▲敵国の当主との交渉に失敗すると戦闘になる。リーダーの声が届く範囲に部隊がいないと，命令を下せない。写真では敵軍に「象さん部隊」が見える

ザ キリング ゲーム ショー

THE KILLING GAME SHOW



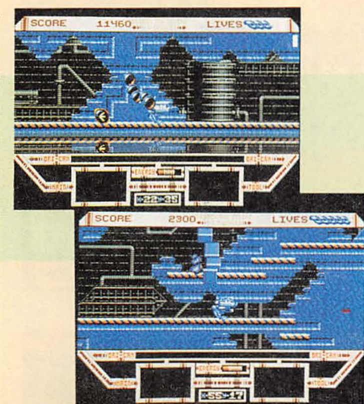
- PSYGNOSIS
- Amiga
- ATARI-ST
- 7,000円

『シャドー オブ ザ ビースト』シリーズで，そのグラフィック・センスを買われているPSYGNOSIS社の新作がこのソフトだ。やはりグラフィックには目を見張るものがある。

「ザ キリング ゲーム ショー」に参加する羽目になってしまったプレイヤー。何百万人ものTV観覧者の前で，壁をもはいのぼれるロボットに乗り，このショー用に作られたさまざまな生物と戦いながら出口を求めねばならないのである。なんと世紀末的な設定なのだろうか。人が生死をかけて戦っているのを娯楽番組として放送するなんて。そんな設定が，このソフトのグラフィックの良さをいっそう輝かせているのかもしれない。

ゲームの難易度は「シャドー……」同様大変ハードである。しかし設定に納得し，キャラクターになりきるという点ではこちらのほうがやりやすいかもしれない。複雑な気分にさせるゲームではある。

▶中央にいる，小型モータの中身みたいなロボットがプレイヤー。時間がたつと水面があがってくるので何がなんでも上に行かねばならない



▲だが，攻撃してくる敵よりも，迷路のように入り組んでいるマップがプレイヤーにとっては最大の，越えねばならない壁なのだ

※今回紹介したソフトのうち，『CENTURION-DEFENDER OF ROME』についてはPS/55Zにて撮影を行ないました

Family Computer

監修：手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

任天堂の『ドクターマリオ』がまたまた第1位を獲得した。『テトリス』が7位に入っていることからも，このテの作品が望まれていることがわかる。2位は『キャプテン翼II』。原作の人気というよりはゲーム・システムのおもしろさが受けているのであろう。『ドラえもん・ギガゾンビの逆襲』はいきなり3位。人気キャラクターとRPGを組み合わせた点がヒットの要因と思われる。

順位	タイトル	メーカー	価格
1	ドクターマリオ	任天堂	4,900円
2	キャプテン翼II・スーパーストライカー	テクモ	6,900円
3	ドラえもん・ギガゾンビの逆襲	エポック社	6,800円
4	維新の嵐	光栄	11,800円
5	SDヒーロー総決戦・倒せ悪の軍団	バンプレスト	6,300円

最近のキャラクター・ゲームはおもしろい！

コミックやアニメなどのキャラクターを借りてきて創られたゲームがある。「キャラクター・ゲーム」と呼ばれるそれらの作品たちは，元となるストーリーをゲーム中に活かせずに失敗作となることがほとんどだった。そういったゲームの異端児も，メーカー側の努力により，徐々にではあるが完成度の高いものへと変化してきている。最近では『キャプテン翼』などのように名作とされる作品まで見られるようになってきた。そして今，サンリオのキャラクター（キティなど）を使った『サンリオカーニバル』が登場したのだ。偏見を持たずに見てほしい。見逃すと損をする名作だ。



◀『キャプテン翼』。名作である



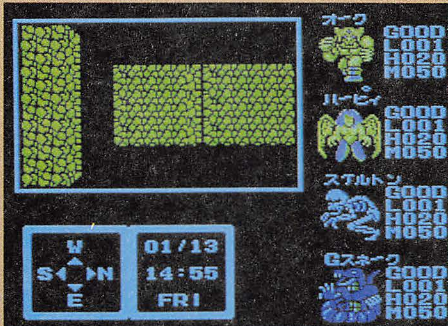
▶『サンリオカーニバル』がコレ

新作ソフト Data Base

ラストハルマゲドン
カセット　パ・移植

バンダイ／RPG／9,800円／11月10日

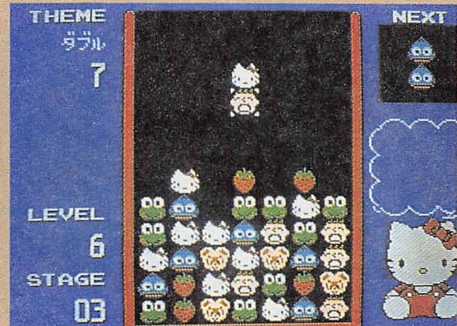
ブレイングレイの第2弾で大ヒットしたRPG「ラストハルマゲドン」が，バンダイの手によってついにファミコンに移植された。人類はもちろんのこと，すべての生物が滅びた未来の地球が舞台。プレイヤーは地球へ進出した魔族（モンスター）となり，侵略してきた異星人と戦うのだが……物語は意外な方向へ。



サンリオカーニバル
カセット

キャラクター・ソフト／アクション・パズル／3,980円／11月22日

女の子に人気のあるサンリオのキャラクターを用いたアクション・パズル。ルールは『テトリス』と『コラムス』を足したような感じだが，意外な積みかたなどがあり，実に奥の深いゲームに仕上がっている。ゲームのモードは四つあり，本当の初心者からマニアまで幅広く対応。2人同時プレイは友だちをなくすかも。



パズルボーイズ
ディスク　GB・移植

アトラス／パズル／500円（書き換えのみ）／11月16日

ゲームボーイの『パズルボーイ』の移植。主人公は4人。それぞれ固有の能力を活かしてゴールを目指す。パズルに挑戦するモードや対戦プレイもある。

NOW PRINTING

ふしぎなブロビー・ブロバニアの危機
カセット　GB・移植

ジャレコ／アクション／5,900円／11月29日

同名のゲームボーイ版からの移植。主人公の少年が宇宙人ブロビーの協力を得て宝探しをするアクション・ゲーム。ブロビーの変身能力の使いかたがカギ。



テクモボウル
カセット

テクモ／スポーツ／6,900円／11月30日

アメフトのファミコン版。ゲームに登場するチーム名や選手はすべて実在のもの。選んだチームによって効果的作戦を考えるなど楽しみかたもいろいろ。



パーマン
カセット

アイレム／アクション／5,500円／11月30日

あの「パーマン」がゲームになった。全6ステージの横スクロール・アクション。パンチやアイテムを駆使して進んでいく。ボスとの戦闘は「すごろく」。



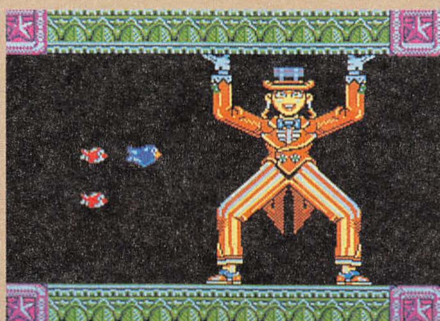
パロディウスだ！

カセット ア・移植

コナミ／シューティング／5,800円／11月下旬

今なおゲーム・センターで大人気のシューティング・ゲーム『パロディウスだ！』が早くも移植された。これは同社の名作『グラディウス』のパロディ版といった内容。パワーアップ形態は『グラディウス』のそれを継承し，敵キャラクターや演出などで笑わせてくれる。自機はビッグバイパー，タコ，ツインビー，ペンギンの4種類の中から選択可能。それぞれ攻撃方法が異なるので，そういった意味での楽しさもある。同社『ツインビー』で登場した「ベル」も健在。撃つと色がつぎつぎと変わり，取ったときの色でさまざまな効果が得られるのはアーケード版『パロディウスだ！』と同じ。難易度も抑えてあり，誰もが楽しめる内容。





ゾイド黙示録

カセット

トミー／SLG／6,700円／11月30日

大人気だった「ゾイド」を用いたゲーム。今回はシミュレーションとして登場した。共和国側と暗黒帝国側にわかれて戦う。戦闘時のキャラは妙に大きい。

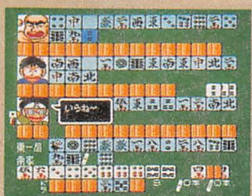


ぎゅわんぶらあ自己中心派II

カセット パ・移植

アスミック／麻雀／6,500円／12月7日

片山まさゆきの大人気コミックを元にした麻雀ゲームで，パソコンからの移植。このゲームの魅力は登場人物と実際に麻雀ができる点。とにかく笑える。



西遊記ワールドII・天上界の魔神

カセット

ジャレコ／アクション／5,600円／12月7日

同社の『西遊記ワールド』の続編。サイド・ビューのアクション・ゲーム。七つの天珠を集めるのが目的。主人公・悟空の如意棒をパワーアップさせていく。



グレードボクシング　ラッシュアップ

カセット

ビスコ／スポーツ／6,800円／12月7日

ボクシングのファミコン版。スピード，スタミナ，ディフェンス，パンチなどのパラメータをアップさせチャンピオンを目指す。4階級制覇が最終目標。



爆笑！愛の劇場

カセット

ココナッツジャパン／ボードゲーム／7,300円／12月7日

大学生の生活をシミュレートしたボードゲーム。サークル活動や講義。テストはもちろん，アルバイトや恋愛なども登場する。これでキミも大学生!?

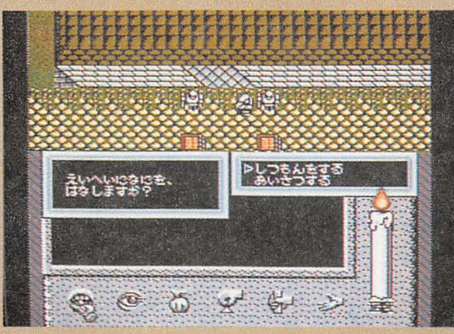


タイムズ・オブ・ロア 失われたメダリオン

カセット 海・移植

東宝／RPG／5,300円／12月7日

あの『ウルティマ』シリーズをリリースしたオリジン社が放つ新しいタイプのRPG。これを東宝が早くも移植した。失踪した王を捜すのが目的。コマンド入力はグラフィック・シンボルを選択するもので，さらにそこから細かい行動を指定できる。会話をベースにしたストーリー・テリングが感情移入を促す。

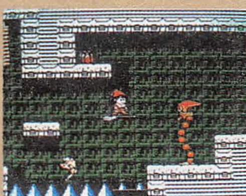


まじかるキッズ・どろぴー

カセット

ビック東海／アクション／6,000円／12月7日

魔法使いの少女（まじかるキッズ）のドロピーが活躍するサイドビューのアクション。ホウキに乗って空を飛んだり，魔法を駆使したりしながら進む。



SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語
バンダイ
6,800円



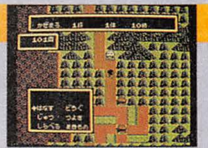
テトリス
BPS
4,900円



SD戦国武将列伝・烈火のごとく天下を盗れ
バンプレスト
6,800円



忍者らホイ！
アスキー
7,800円



ガン・ナック
トンキンハウス
6,000円



11	スーパーマリオブラザーズ3 任天堂 6,500円
12	ハットリス BPS 5,500円
13	ドラゴンクエストIV エニックス 8,500円
14	ロックマン3 カプコン 6,500円
15	インセクターX タイトー 5,900円
16	燃えろプロ野球'90感動編 ジャレコ 6,500円
17	マジック・ジョン ジャレコ 5,600円
18	ファイナルファンタジーIII スクウェア 8,400円
19	ビックリマン ワールド・激闘聖戦士 ハドソン 6,800円
20	ファイアーエムブレム 任天堂 6,000円

今回紹介したソフトは，粒が揃っている。まず『ラストハルマゲドン』。パソコンからの移植ということで，かなりハードな内容なのが心配だが。『パロディウスだ！』はアーケードの人気から考えてもヒットは確実。『タイムズ・オブ・ロア』は売りかたしだいといったところ。『サンリオカーニバル』はじつによくできている。口コミで広がりそう。

SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

監修:手塚一郎

▷『ファイナルファイト』は完成間近。年内発売も確実に。▷『グラディウスIII』も年内発売予定。オート・パワーアップなどを付加。

11月21日——任天堂のハード『スーパーファミコン』が，いよいよ発売となる。

高性能なハードと，強力なソフトのラインナップによってくり広げられるであろう，この巨大な波は，家庭用ホビーマシンのみならず，パソコン業界にさえも大きな影響をもたらすと考えられる。『グラディウスIII』が，『ファイナルファイト』が，『ドラッケン』が，そして『ポピュラス』が25,000円のハードで遊べるなど，誰が想像しただろう。夢は現実となった——。これによってゲーム業界が活性化することを祈るばかりである。

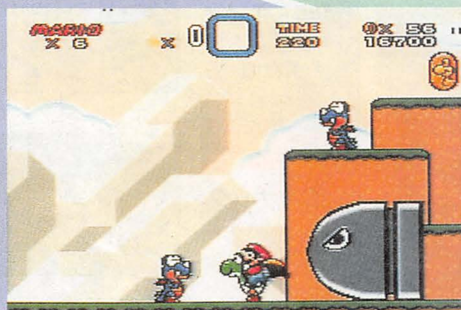


▲16ビットCPU搭載『スーパーファミコン』

新作ソフトData Base

スーパーマリオランド

任天堂／アクション／4M／8,000円／11月21日



大人気シリーズの第4弾が，スーパーファミコンで登場。今回の舞台は「恐竜ランド」。IIIよりも変化に富んだマップが用意されている。加えて，そのマップがプレイヤーの進みかたでいろいろと変わっていくなど，よりパーソナルな展開を楽しめるようになった。また，マップの各地方にはそれぞれ地名がつけられ，ゲームに暖かみが生まれたのも特筆すべき点。

コントローラのボタンが増えたことでマリオのアクションにも「スピン・ジャンプ」などの新しいものが加えられ，それによってゲーム展開も奥の深いものとなった。とはいってもルールは単純であり，難易度も抑えられているため，誰もが楽しめるようになっている。





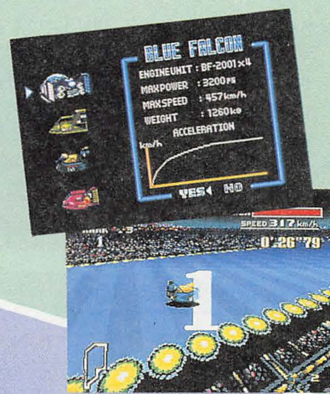
F-ZERO

任天堂／カーレース／4M／7,000円／11月21日



スーパーファミコンが他のハードを寄せつけない理由のひとつに「画面の回転および拡大縮小」というものがある。これを存分に活用した作品がこれである。タイトルの「F-ZERO」とは宇宙的な規模で行なわれているモーター・スポーツであり，同時にF1を超越したという意味も含んでいる。

レースは九つの惑星に存在する15のコースで開催される。プレイヤーの選べるマシンは4種類あり，そのパイロットも異なる。残る3台がライバルとなるわけだ。各マシンにはそれぞれ長所と短所があるため，自分の腕に合った選択が鍵となる。残念ながら2人同時プレイはないが，コースタイムを保存することが可能。



ボンバザル

ケムコ／アクション・パズル／4M／6,500円／12月1日



あの『テトリス』を世に送りだしたイギリスのゲーム・メーカー“ミラー社”のアクション・パズル『ボンバザル』が早くもスーパーファミコンで楽しめるようになった。ルールは比較的簡単。フィールド上に配置されている爆弾や地雷をすべて爆発させればクリアだ。が，だからといって難易度が低いわけではない。アクションよりもパズルのほうに重点が置かれており，後半の面では平気で1時間も考えさせられるほど。

画面は2Dと3Dの選択が可能。操作しやすい2Dか，それともスーパーファミコンらしい3Dかはご自由に。ステージは全部で130も用意されており，十分すぎるほど元は取れる作品であろう。



監修：ベニー松山

Xデー以降のNECアベニューは週刊ソフト？

スーパーファミコンの発売を21日に控えたこの11月，偶然なのか嵐が過ぎ去るのを見守っているのかは不明だが，PCエンジンの新作ソフトがやけに少ない。御覧のとおり1ページである。

しかしこのXデー以降，PCの直参旗本であるNECアベニューからは3本の移植作が予定されている。今月紹介分の『サンダーブレード』をはじめ，1週間後の12月14日に『大旋風』が，さらに12月21日には『アウトラン』と，まるで週刊誌のような勢いでビデオゲームのビッグネームが発売されることになる。他メーカーも来月は盛り返しそうな予感。PCユーザーも一安心か？



▲▶来月発売予定の『大旋風』『アウトラン』。移植モノが多いSFCに対抗するには多少地味めである

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

万人向けアクション『桃太郎活劇』が初登場1位。それに引っ張られたのか，それともIIの発売が近いからか『桃伝ターボ』も4位。ナムコの2作品も元気である。

順位	タイトル	メーカー	価格
1	桃太郎活劇	ハドソン	6,500円
2	F-1サーカス	日本物産	6,900円
3	ファイナルブラスター	ナムコ	6,800円
4	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5,800円
5	ワルキューレの伝説	ナムコ	6,800円
6	パワーリーグIII	ハドソン	5,800円
7	KLAX	テンゲン	5,900円
8	みつばち学園	ハドソン	5,800円
9	ダイハード	パック・イン・ビデオ	6,200円
10	オペレーション・ウルフ	NECアベニュー	7,200円

新作ソフト Data Base

キックボール

NCS／スポーツ／6,200円／11月26日



野球をするには人数が足りず，広場も小さい――そんなときによくやるフットベースを題材にしたスポーツ・ゲーム。バットのかわりに足でボールをキック。

かっとび宅配くん

トンキンハウス／アクション／6,500円／11月中旬



バイク便の配達員となり，依頼された荷物を配達先まで制限時間内に届ける。信号無視などの交通違反を犯すと警察が追いかけてきて罰金を払う羽目に。

アヴェンジャー

CD-ROM

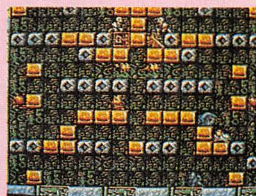
日本テレネット／シューティング／6,780円／12月7日



ヘリコプターを自機とした縦スクロールSTG。ステージ開始時にそれぞれ3種類ずつあるメイン・ショット，サブ・ショット，特殊兵装を選択する。

ZIPANG

パック・イン・ビデオ／パズル／6,200円／12月7日



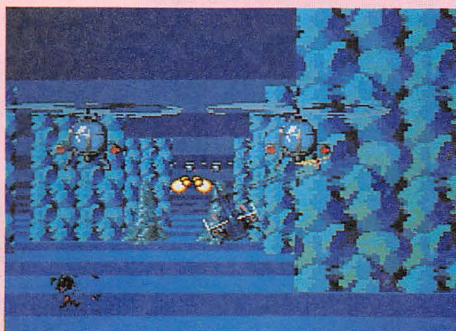
同名映画を題材にしているものの，ベースはファミコンやビデオゲームの名作『ソロモンの鍵』。全50面に裏面が20。クリアすると宝の地図が完成する。

サンダーブレード

ア・移植

NECアベニュー／シューティング／7,200円／12月7日

セガの体感ゲームをPCに合わせたシステムに大幅に改変したシューティング。3D面とトップビュー縦スクロールの2D面を持ったゲームだが，3Dではヘリコプターのスピード・コントロールが，2Dでは上昇下降が省かれている。自機デザインは映画「ブルーサンダー」の装甲ヘリを思わせる。



ボンバーマン

FC・移植

ハドソン／アクション／5,300円／12月7日

爆弾を仕掛けて敵をやっつけるファミコンの名作ソフトのバージョン・アップ移植版。時間内に敵をすべて倒し，ブロックに隠された脱出プレートから逃げだせればクリアとなる。このバージョンは5人まで同時プレイが可能で，さらにポータブルのGT向けに対戦モードも用意されている。



■「PC Engine GT」発売日12月1日に延期

MEGA DRIVE
メガドライブ

監修：MUNEPI♬

ゲームギア，即日完売!!

ゲームギアがついに発売された。池袋のビッグカメラをはじめ，主だった量販店各店では即日完売だったそうだ。一部では悲観的な意見も聞かれたゲームギアだが，いざ発売日を迎えればこのとおり。いや，めでたいめでたい。PCエンジンGTは12月に発売が延期されたようだが，ハンディタイプ・ゲームマシン時代の本格的な幕開けである。パソコンはノート型が流行し，ゲームマシンはハンディタイプが最先端。軽薄短小時代とはよく言ったものだ。

今月の人気ソフト・ランキング HOT★5

1 クラックス ナムコ／4,900円



2 スーパーモナコGP セガ／6,000円



3 コラムス セガ／6,000円



4 マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー セガ／6,000



5 ストライダー飛竜 セガ／7,000円



新作ソフトData Base

グラナダ
パ・移植

ウルフチーム／シューティング／6,800円／11月17日

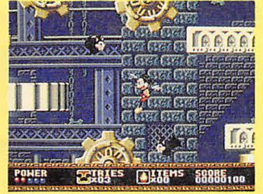
X68Kからの移植。自機は通常弾とブラスターの2種の武器を装備する戦車。各面に散らばるターゲットをすべて破壊すると，ボスキャラとの戦闘になる。



アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城 大冒険

セガ／アクション／4,800円／11月21日

“まやかしの魔法”を使う魔女に誘拐されたミニーマウスを彼女のお城から救出するのが目的。七つの宝石を集めれば魔法を使えるようにもなる。



メガパネル

ナムコ／アクション・パズル／4,900円／11月22日

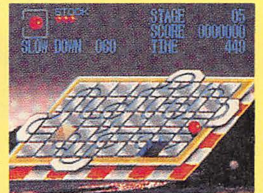
「15パズル」の応用，発展版で，11×6までのフィールド内に積まれたさまざまな模様のブロックを移動させ同種のブロックをタテ，ヨコに三つ以上並べる。



ジャンクション
ア・移植

マイクロネット／アクション・パズル／6,000円／11月下旬

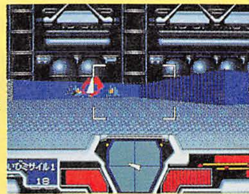
コナミの『キューブリック』をMD用にアレンジして移植。ルールも細かい部分で変更されていたりする。パネルを動かしボールの通り道をつないでいく。



スタークルーザー
パ・移植

NCS／シューティング／7,300円／12月

根強いファンを持つ，アルシスソフトウェアのゲームをNCSが移植。太陽系など各星系を飛び回り悪の組織VOIDをやっつけていく。アドベンチャーの要素強。

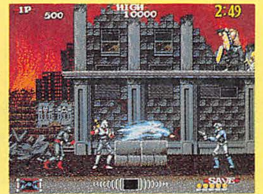




シャドーダンサー ザ・シークレット・オブ・忍
ア・移植

セガ／アクション／6,000円／12月1日

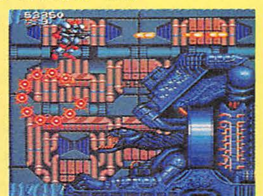
忍犬が登場するなど，基本的な部分はアーケード版そのままに，舞台やゲームの展開を変えたMD用アレンジ版。よりスピーディな展開を楽しめる。



ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル
ア・移植

東宝／シューティング／6,400円／12月

元はタイトーの超絶技巧シューティング。ゲーム・スタート時，自機は戦闘機の形だがアイテムを取ることによってロボット形態に変身できる。

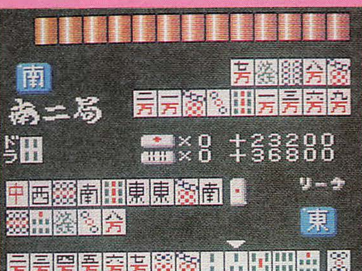


GAME GEAR
ゲームギア

対戦麻雀・好牌（はおぱい）

セガ／麻雀／3,500円／11月10日

細かいルールの設定を変更できるのはもちろんのこと，特殊アイテム使用をありにすれば，相手の牌を見たりすることもできる。通信機能で対戦可能。



LYNX
リンクス
監修：MUNEPI♬

リンクスをテレビに接続!?

今月はめでたくリンクスのコーナーが1ページ！で復活しているのだ。リンクスを紹介しはじめた頃は，直接液晶画面を撮影していたために，写真がいまいち見づらかったと思う。今月はそんなことないでしょ？ アタリジャパンさんから秘密兵器を借りることができたからなのだ。

写真を見てほしい。ディスプレイの上に銀色の箱が乗っているのがわかるハズ。その箱が問題の秘密兵器。なんとリンクスの画像をビデオ出力に変換することができるのだ。拡大縮小バリバリのリンクスの画面をディスプレイで見れば迫力も倍増!!ただしリンクス本体に改造が必要なうえに，一般への販売は今のところ予定していないんだって。

残念っ。



新作ソフトData Base

ゼノフォーブ
海・移植

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/10月発売

NESなどで発売されている人気ソフト。エイリアンに占領されてしまった基地などの施設から，エイリアンを駆除するのが目的。4人までのマルチプレイ可能。



ロードブラスター
ア・移植

ムーミン，アタリジャパン/カーレース/4,300円/11月発売

敵の本拠地を目指しひた走る。普通のレーシングとちがい，レーザーガンで対向車を破壊できるのが特徴。味方機からパーツをもらえばパワーアップ。



ペーパーボーイ
ア・移植

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/11月発売

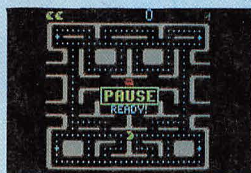
障害物を避けながら新聞配達をする個性的なゲーム。配れないと購読を止められてしまう。アーケード版ではハンドルのついた筐体が目立った。



Ms.パックマン
ア・移植

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/11月発売

ドットイート・タイプの元祖，あのパックマンの"お嬢版"。よくみるとリボンが付いているのがその証拠。スタートの迷路のパターンを選択できる。



ランページ
海・移植

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/12月発売

自分はモンスターを演じる。軍隊や戦車をものともせずに，高層ビル街を暴れ回る。壊せば壊すほど高得点なのだ。4人までのマルチプレイが可能。



ロボスカッシュ

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/12月発売

画面の手前と奥でボールを打ち合う。ボールの拡大縮小はリンクスならではの滑らかさ。中央のアイテムをとるとパワーアップ。対戦プレイも可能だ。

ライガー
ア・移植

ムーミン，アタリジャパン/アクション/4,300円/12月発売

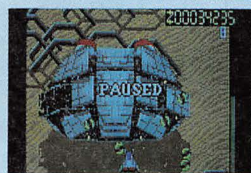
じつはテクモの『アルゴスの戦士』。リンクスでは海外でのタイトルそのままで発売される。ライガーとは敵のボスの名。



ザーラー・マーシナリー

ムーミン，アタリジャパン/シューティング/4,300円/12月発売

自分は傭兵(ようへい)。敵を破壊して稼いだお金で商人から武器やアイテムを購入し，自機の装備を豪華にしていく成り上がりシューティング。4人同時プレイ可能。



今月の人気ソフト・ランキング HOT★6

今月は，アタリジャパン社のご協力を得て，リンクス・ソフトのアメリカでの売り上げランキングを掲載してみた。今回1位に輝いたのは，『ブルーライトニング』。この作品は，リンクスの拡大縮小機能を最大限に活用したアーケード・ゲーム顔負けの大迫力3Dシューティング。ところで『カリフォルニア・ゲームス』が入っていないのを不思議に思う人もいるんじゃないかな？『カリフォルニア〜』は，アメリカではリンクス本体に同梱されているため，売り上げランキングには入らないのだ。

1 ブルーライトニング 1989年11月発売



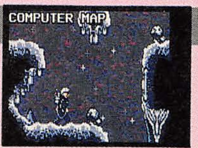
2 ガントレット 1990年6月発売



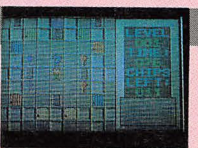
3 KLAX 1990年10月発売



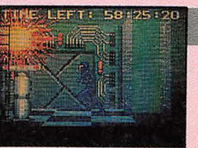
4 スライムワールド 1990年9月発売



5 チップスチャレンジ 1990年2月発売



6 エレクトロコップ 1989年11月発売



GAME BOY

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★20

今月もナムコの『ファミスタ』が，1位を獲得。かなり安定した人気で，1位の座はしばらくは揺るがないかも……。それにしても『テトリス』や，『スーパーマリオランド』，『ベースボール』といった，初期の頃から発売されているソフトがランキング入りしているのが興味深い。また，7位の『信長の野望〜』は高価格にもかかわらず，大健闘！まだまだ伸びそうな気配だ。おそるべし，光栄!!

順位	タイトル	メーカー	価格
1	ファミスタ	ナムコ	3,500円
2	ドクターマリオ	任天堂	2,600円
3	テトリス	任天堂	2,600円
4	プロレス	ヒューマン	3,500円
5	T.M.N.T	コナミ	3,500円

こんなアイテム，知ってた？

ゲームボーイの画面って，小さくて，決して見やすいというものではないよね。ま，〝コンパクトなボディ〟というのが一番のウリだから，しょうがないと言えばそれまでなんだけど。でも，なんとかしてもう少し見やすくできないか，と思っている人がいたら，こんなアイテムがぴったりだと思う。ビック東海から発売されている「ライトボーイ」だ。これを使えばゲームボーイの画面を，1.4倍の大きさで見ることができるんだ。取り付けも本体にはめ込むだけ。使わないときにはレンズの部分を折りたためばあまりかさばることもない。また，豆電球付きなので少し暗い場所でも遊べるという利点もある。価格は2,480円（税込）。



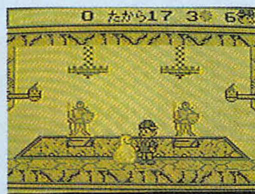
▲ゲームボーイ専用の拡大鏡『ライトボーイ』

新作ソフトData Base

不思議なブロビー〜プリンセス・ブロブを救え〜

ジャレコ／アクション／3,400円（税込）／11月9日

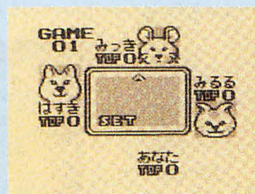
与えるキャンディーによってさまざまなものに変身するブロブ星人と共にプリンセスを助けにいく物語。ブロブをアイテムがわりに使うところが個性的。



トランプボーイII

パック・イン・ビデオ／トランプ／3,500円（税込）／11月9日

任天堂から新発売の4人用アダプタに対応しているトランプ・ゲーム。〝大富豪〟，〝ページワン〟，〝7並べ〟が収録されている。もちろん1人でも遊べる。

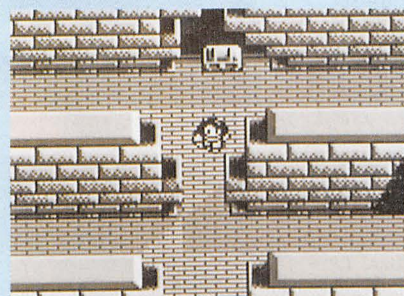


アレサ

やのまん／RPG／3,800円（税込）／11月16日

表示に漢字を使ったり，倒した敵をカプセルに入れて味方にできたり，ヘルプ機能がついていたりと，さまざまな試みがなされている。ファジー搭載？

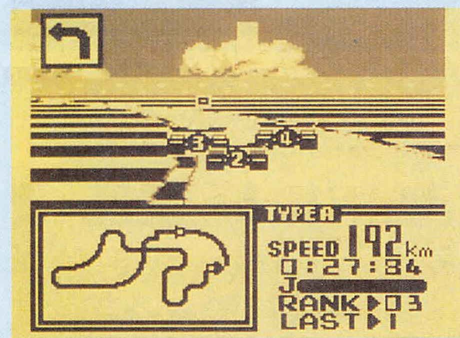




F1レース

任天堂／カーレース／2,600円（税込）／11月9日

4人用アダプタを使えば4人で遊ぶことのできる3Dタイプのカーレース。ゲームモードは三つ。マシンのタイプは2種類。コースは14も用意されている。

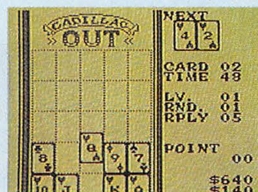


キャデラックII

ファ・移植

ヘクト／パズル／3,300円（税込）／11月30日

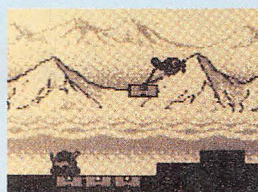
つぎつぎに落ちてくるトランプのカードを積み重ね，3枚以上のカードで縦，あるいは横にポーカーの役を作る。役を組み合わせればさらに高得点がもらえる。



GO！GO！TANK

コピアシステム／アクション／3,400円（税込）／11月30日

自機は飛行機。地上にいる戦車が乗り越えられないような障害物を，ブロックを移動させて階段を造り，先へ先へと進んでいく。パズル的な要素もある。



ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦

タカラ／RPG／3,400円（税込）／11月30日

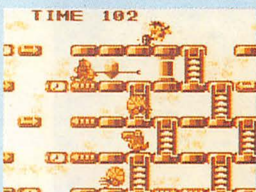
おこづかいを増やすのが目的。町内で友だちと〝じゃんけん〟をして気力を貯め，サイコロやスロット・マシンでお金を増やす。ギャンブルRPG？



プリプリ

サン電子／アクション／3,200円（税込）／12月7日

各ステージにあるクリスタルを取り，出現するハシゴを登ればステージ・クリア。直接敵を攻撃することはできないが，特殊ブロックを利用して敵を倒す。



アメリカ横断ウルトラクイズ

トミー／クイズ／3,980円（税込）／12月7日

日本テレビの同名番組をゲーム化。3択や○×，アクション・ゲームをクリアし，クイズ王を目指す。1200問が用意されているという。4人同時プレイ可能。

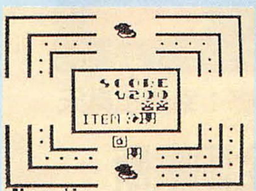


ヘッド・オン

ア・移植

テクモ／アクション／3,300円（税込）／12月7日

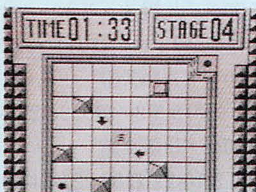
『パックマン』と並ぶドットイート・タイプの元祖。アイテムやトラップの登場するGBオンリーのスペシャル・モードも用意されている。2人同時プレイ可。



ころ・ダイス

キングレコード／パズル／3,300円（税込）／12月7日

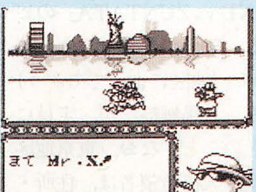
碁盤状のボードに点在する障害物を回避，または利用しながらサイコロを転がし，ゴールさせる。ゴールには1をだしたときしか入れない。対戦可能。



スコットランド・ヤード

東映動画／シミュレーション／3,500円（税込）／12月7日

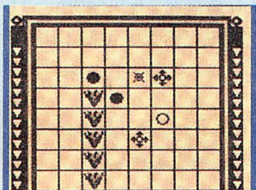
刑事と泥棒に別れ，刑事は泥棒をつかまえること，泥棒は刑事から逃げきる，というのが目的。レベルが上がるにつれてマップが広くなる。対戦可能。

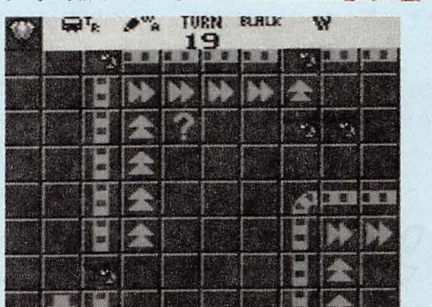


NAVY BLUE'90

ユース／シミュレーション／3,500円（税込）／12月7日

同社『NAVY BLUE』のバージョン・アップ版。8×8のマス目上に，それぞれ所有している艦隊を配置し，すべての敵艦隊を撃沈すれば勝ち。2人で対戦が可能。



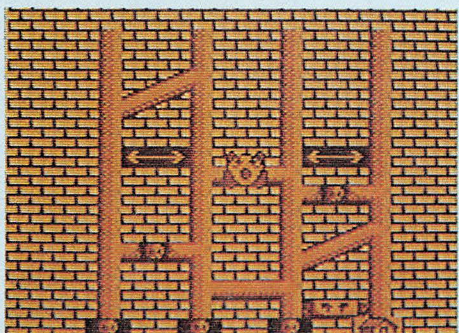


それ行け！アミーダ君

アフターケア

ココナッツジャパン／パズル／2,980円(税込)／10月23日

アミダの横棒（アミーダ君）を動かして，さまざまなトラップを避けながら，コロ助をゴールへと誘導するのが目的。パスワード・コンティニューあり。

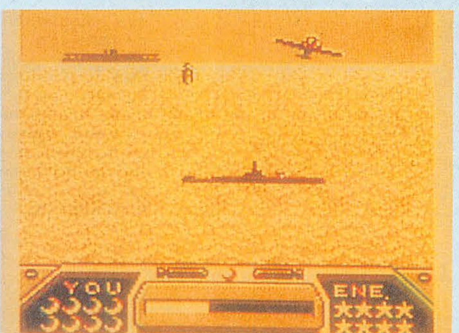


レーダーミッション

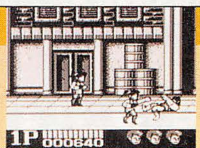
アフターケア

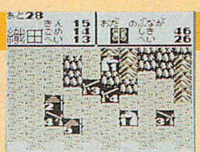
任天堂／シミュレーション／2,600円(税込)／10月23日

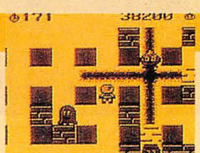
レーダーで相手の艦船がどこに置かれているのかを推理するGAME Aと，潜水艦から魚雷で敵艦隊を全滅させるGAME Bの2種類が用意されている。対戦可能。



6	双截龍	テクノスジャパン	3,500円
7	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5,800円
8	ボンバーボーイ	ハドソン	3,500円
9	SDガンダム外伝	バンダイ	3,800円
10	パワーミッション	バップ	3,500円
11	うぉーズ	トーワチキ	3,090円
12	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	3,400円
13	F-1ボーイ	アスク講談社	3,300円
14	おいらじゃじゃ丸／ 世界大冒険	ジャレコ	3,400円
15	ダックテールス	カプコン	3,300円
16	らんま1/2かくれんぼデスマッチ	バンプレスト	3,300円
17	サイドポケット	データイースト	3,300円
18	スーパーマリオランド	任天堂	2,600円
19	ベースボール	任天堂	2,600円
20	ルナ・ランダー	パック・イン・ビデオ	3,200円











早くも4人用アダプタに対応したゲームが登場してきているのに注目。『F1レース』や『ウルトラクイズ』など，どれも4人で遊べばかなり熱くなれそうだ。RPGは2作。やのまんのゲームボーイ参入第1弾『アレサ』は金属ビキニを着た女の子が主人公だが，なかなかの意欲作。対する『ちびまる子』はこれまた異色のRPG。どちらも発売日は要チェックだ。



監修：幸運私真矢

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●10月第1週

82位　ファイナルラップ2（ポニーキャニオン）
83位　パーフェクト・コレクション・イースII（キングレコード）
128位　ロードス島戦記・ビデオ・サントラ（ビクター音楽産業）

●10月第2週

115位　ファイナルラップ2（ポニーキャニオン）
130位　ロードス島戦記・ビデオ・サントラ（ビクター音楽産業）
135位　パーフェクト・コレクション・イースII（キングレコード）

●10月第3週

159位　ファイナルラップ2（ポニーキャニオン）
160位　ロードス島戦記・ビデオ・サントラ（ビクター音楽産業）
178位　パーフェクト・コレクション・イースII（キングレコード）

●10月第4週

181位　ロードス島戦記・ビデオ・サントラ（ビクター音楽産業）
195位　ファイナルラップ2（ポニーキャニオン）

第3回サイトロン・全国縦断ビデオ・コンサート開催！

8月25日に行なわれたゲーム・ミュージック界の一大イベント『ゲームミュージック・フェスティバル'90～S.S.T.BAND vs ZUNTATA』のビデオ・コンサートが，全国6大都市で開催される。60分に及ぶビデオ上映会のあと，S.S.T.BAND, ZUNTATAのメンバー(地区によってちがう)によるトーク，サイン会なども予定されている。入場無料だが，定員に達した場合は入場をお断わりする場合もあるとのこと。なお，東京地区に関しては，往復ハガキによる先着優先予約制。入場希望者は，住所・氏名・年令・電話番号を書いて，下記の住所まで応募するべし（11月16日必着）。

あて先：〠102　東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部サイトロンレーベル
「ビデコン東京地区」係

●ビデオコンサート・スケジュール（電話番号は問い合わせ先）

〈札　幌〉11月24日　15:00～　札幌メッセホール
（札幌市中央区狸小路3丁目／☎011-232-5151）
〈仙　台〉11月25日　15:00～　斉藤楽器
（仙台市青葉区一番町3-5-2／☎022-222-8054）
〈東　京〉11月24日　18:00～　星陵会館
（千代田区永田町2-16-2／☎03-221-3151）
〈名古屋〉11月23日　13:00～　太陽サウンドオン
（名古屋市北区瑠璃光町4-7／☎052-916-1221）
〈大　阪〉11月23日　13:00～　ミヤコ心斎橋本店3Fホール
（大阪市中央区心斎橋筋1-6-5／☎06-541-1601）
〈福　岡〉11月24日　16:30～　ベスト電器本店8Fマルコポーロ
（福岡市中央区天神1-9-28／☎092-751-9633）

新作ソフト Data Base

ZUNTATA LIVE　―G.S.M TAITO―



ポニーキャニオン／11月21日

8月25日に日本青年館で行なわれたS.S.T.BANDとのジョイント・コンサート「ゲームミュージック・フェスティバル'90」より，タイトーのGMバンドZUNTATAの演奏部分のみを収録。コンサート用オリジナル曲（⑦）に加え，曲間に行なった演劇シーンもフォロー。あのライブの感動が甦る！

ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：［CD］　PCCB-00045　2,500円（税込）
収録曲：①Introduction－A.D.1993－（ニンジャウォリアーズ）②黒船－Olga Breeze－（ダライアスII）③Project－Urban Trail－（ナイトストライカー）④淘汰－Ja Fraw－（サイバリオン）⑤発展－Captain Neo－（ダライアス）⑥平和－Free The Love－（ダライアスII）⑦独裁者－Mechanique Civillisation－⑧滅亡－Chaos－（ダライアス）⑨否定－シ・メール－（ナイトストライカー）⑩革命－Daddy Mulk－（ニンジャウォリアーズ）⑪Scene1⑫Scene2⑬Scene3⑭Scene4
アーティスト：ZUNTATA
予約特典：ZUNTATA LIVE B2ポスター

ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット



ポニーキャニオン／11月21日

話題のNEO・GEOゲーム・ミュージックが，またまた登場。収録ゲームは，新作『ザ・スーパースパイ』と『ニンジャコンバット』。NEO・GEOのハードの音を知るのに絶好のアルバムだ。ボーカル・バージョンも収録。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：SNK
メディア／価格：［CD］　PCCB-00046　1,500円（税込）
収録曲：<ザ・スーパースパイ>①Code"X"（アレンジ・バージョン）②On The Rove（アレンジ・バージョン）③The Super Spy～Code"X"～Blot④Escapism～Bend The Rule⑤Make a Bet～Vixen～Imputation⑥On The Rove～Chief Tain⑦New World<ニンジャコンバット>⑧Opening⑨The Heavy Responsibilities of The Ninja Combat～BGM A～Battle ACT1～Stage Clear1～Stage Clear2～Select⑩Golden Gate Bridge～Battle ACT2⑪New York Underground～BGM C～Battle ACT3～総攻撃（Final Version）⑫潜入～BGM B～Battle ACT4⑬Dangerous Life⑭Ninja Romantics～Battle ACT6⑮Last Chance of Your Life～美しき人生～Battle ACT7⑯地平の扉（Instrumental）～Game Over⑰地平の扉（アレンジ・バージョン）
特典：解説書，楽譜，CDケースサイズ・カラーステッカー

雷電



ポニーキャニオン／11月21日

開発：セイブ開発，発売：テクモというコンビでお届けする，東亜プランタイプ・シューティング『雷電』のBGMを網羅した1枚。今月のビデオゲーム・ランキングで1位を獲得した作品だけに，ファンは多い。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム開発元：セイブ開発
メディア／価格：CD PCCB-00047 1,500円（税込）
収録曲：①Fighting Thunder（アレンジ・バージョン）②Coin～Gallantry③Go To Blazes!④Intermission⑤Lightning War⑥Rough And Tumble⑦Fighting Thunder⑧Name Regist⑨Continue⑩S.E.Collection
特典：解説書，楽譜，CDケースサイズ・カラーステッカー
作・編曲：佐藤 彰

スーパーツインDX ゲームミュージック・グラフィティー 任天堂大全集

NOW PRINTING

日本コロムビア／11月21日

90年1月に発売された『ファミコン・グラフィティ～任天堂カートリッジ編』『ファミコン・グラフィティ～任天堂ディスクカード編』，5月に発売された『ゲームボーイ・グラフィティ』の3枚のアルバムをそのままCD2枚に編集した企画物。

ゲーム発売元：任天堂
メディア／価格：CD COCA-6969,6970（2枚組） 3,500円（税込）
収録曲：<カートリッジ編>①Medley I（ドンキーコング～ドンキーコングJr.～ドンキーコング3)②Medley II（ワイルドガンマン～ダックハント～ホーガンズアレイ）③MedleyIII（マリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ3）④MedleyIV（デビルワールド～アーバンチャンピオン～クルクルランド～アイスクライマー）⑤バルーンファイト⑥レッキングクルー⑦ロボット～ブロック～⑧ロボット～ジャイロ～⑨ファミコンウォーズ<ディスクカード編>⑩Hellow Disk Word!⑪ゼルダの伝説⑫謎の村雨城⑬スーパーマリオブラザーズ2⑭メトロイド⑮パルテナの鏡⑯リンクの冒険⑰新・鬼ヶ島⑱ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者～⑲ファミコン探偵倶楽部～うしろに立つ少女～<ゲームボーイ編>⑳テトリス㉑スーパーマリオランド㉒ソーラーストライカー㉓ゴルフ㉔ベースボール㉕アレイウェイ26役満
演奏：マリオ・フリークス・オーケストラ

大戦略III'90／インペリアルフォース／遊撃王II



東芝EMI／12月5日

システムソフトの大人気SLG3作のBGMを一挙に集めたアルバム。システムソフト・サウンド・チームによる演奏が聴けてしまうのが売り。SLGマニアの注目度高し。

ゲーム発売元：システムソフト
メディア／価格：CD TOCT-5932 2,500円（税込）
CT TOTT-5932 2,200円（税込）
収録曲：<アレンジ・バージョン>①Spirit'90②Winner's Emblem③帝国④覇権⑤Air Combat⑥Liberation<オリジナル・バージョン>⑦Spirit'90⑧Winner's Emblem⑨帝国⑩虚空⑪接触⑫覇権⑬Air Combat⑭Briefing⑮Lose Mission⑯Complete⑰Liberation
作曲：柴田真季
編曲：斉藤 剛，沢彰記・粕谷，柴田真季
演奏：システムソフト・サウンド・チーム

魔導物語・音楽館！



コンパイル／9月21日（通信販売のみ）

『魔導物語1-2-3』のGMカセットを，コンパイルが自主制作。ランバダ・バージョンや，クラシカル・アレンジなど，おかしなアレンジが続々。GM初のDAT版も発売されるというから驚きだ。購入希望のかたは，コンパイルまでお申し込みを。

ゲーム発売元：コンパイル
メディア／価格：CT COS-9001 2,500円（税込）
R-DAT COS-9002 2,000円（税込）
収録曲：①魔導物語音頭・ランバダバージョン②魔導物語音頭・正調音頭版インストゥルメント③魔導物語音頭・正調音頭歌入り版④魔導物語音頭・クラシカルアレンジ版⑤魔導物語音頭・ゲットアウトヒア・ハウスアレンジ⑥魔導物語音頭・サウンドトラックメガミックス⑦魔導物語音頭・テーマ・イン・ユーロビート⑧ヒップハウスコンパイル2⑨ブレイクビーツ・サンプルヴォイス
作・編曲：K.TANAKA

矩形波倶楽部／矩形波倶楽部



キングレコード／11月21日

先月号のトピックスでお知らせした，矩形波倶楽部のオリジナル・アルバムがコレ。ゲームに使用されていないオリジナル新曲を中心に，ヒット・ゲームのニューアレンジ・バージョンも収録。Tスクェアの安藤まさひろ氏がプロデュースした，オシャレなフュージョン・アルバムだ。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD KICA-1020 3,000円（税込）
収録曲：①Memories of A Summer Island②On The Brlliant Earth③Good Night Pony④Shuffle in The Dark（悪魔城ドラキュラ）⑤Cross Over The Line（サンダークロス）⑥Twinkling Star（摩陀羅）⑦Return to Departure（グラディウス）⑧Tell Me The Reason（SDスナッチャー）⑨Invisible Bridge⑩Quiero Voar（F1スピリット・3Dスペシャル）
プロデュース：安藤まさひろ（Tスクェア）
作・編曲：古川もとあき，矩形波倶楽部
参加ミュージシャン：須藤 満（B）則竹裕之（D）和泉宏隆（K）――Tスクェア／桜井哲夫（B）神保 彰（D）――ジンサク（元カシオペア）／笹路正徳（K）吉弘千鶴子

信長の野望・武将風雲録



11月25日／販売元：ポリドール／発売元：光栄

ゲームの発売にさきがけて，信長シリーズ新作のアルバムが登場。バイオリンに中西俊博などの著名なミュージシャンを起用。作曲を担当するのは，同シリーズでおなじみの菅野よう子。

ゲーム発売元：光栄
メディア／価格：CD KECH-1007 3,000円（税込）
収録曲：①風雅②狼煙③天魔鬼神・上の巻④天魔鬼神・下の巻⑤甲斐の虎・上の巻⑥甲斐の虎・下の巻⑦毘の旗織・上の巻⑧毘の旗織・下の巻⑨遙かなる山河⑩戦陣の炎⑪虎口の城⑫陰影⑬心⑭天壌無窮⑮陽炎
作・編曲：菅野よう子
作詞：TETSU（⑮）

FZ戦記アクシス



東芝EMI／12月5日

X68000とメガドライブで発売されるウルフチームの新作『アクシス』のBGM集。ボサノバにはじまり，さまざまなタイプの音楽で構成。X68000オリジナル音源にて収録。

ゲーム発売元：ウルフチーム
メディア／価格：CD TOCT-5931 2,500円（税込）
MT TOTT-5931 2,200円（税込）
収録曲：<リアレンジ・バージョン>①Next War②Danger Zone③City Gate～Trouble Maker④Caution⑤Army's Song～Try Your Luck⑥After The War<オリジナル・バージョン>⑦IPL⑧Next War⑨Danger Zone⑩City Gate⑪Caution⑫Army's Song⑬Trouble Maker⑭Try Your Luck⑮White Line⑯I'm Down⑰After The War
作曲：桜庭 統
編曲：榎本英彦，桜庭 統
演奏：サージェント・ウルフ・バンド

アフターケア（以下は現在入手不可能なものですが，データとして紹介しておきます）

Excursion～テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVol.2



テクノソフト／89年12月

メガドライブ用『ヘルツォーク・ツヴァイ』発売時に制作された。『新九玉伝』を加えて全曲をアレンジで収録し，テクノソフト・GAL'sクラブのおしゃべりも入っている。

ゲーム発売元：テクノソフト
メディア／価格：CD TCS-0002
収録曲：<フル・アレンジ>①すくらんぶる・ギャルズクラブ1990（サンダーフォースII MDステージ1BGMより）②ヘルツォーク・ツヴァイ（The Super Fighter Invigorated Us／The Previous War～Jagd Flieger／There is no Time to Loss／Be His Soul Rest in Peace／Go With The Stream）③新九玉伝（On The Street Corner／Etude of Wind／The Legend of Nine Gems／Night Closed upon The Scene⑪Clazy Dance Part I ⑫Adventures・Highway Star）

illusion～テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVol.1



テクノソフト／89年6月

メガドライブ用『サンダーフォースIIMD』発売時に，テクノソフトが自社制作したアルバム。ソフトのマニュアルに付属の申し込み券を使えば，手に入れることができた。

ゲーム発売元：テクノソフト
メディア／価格： CD TCS-0001
収録曲：①サンダーフォースII（A Ray of Hope／The Wind Blew All Day Long／Knights of Legend）②ヘルツォーク（Back to The Square One）③ばってんタヌキの大冒険（メインテーマ／たぬきのバラード）④Charge（オリジナル）⑤新九玉伝（Straight Away／Stranger）⑥九玉伝（Legend of Nine Gems／Power of Gems）⑦コムサイト（Electric World）⑧ヘルツォーク（Originate The Strategy by Yourself／Back to The Square One／Sniper／The Dawn of a New Age）⑨D'（Macro Cosmos）⑩フィードバック（Feedback～New Version）⑪新九玉伝（The Nine Gems／Straight Away／The Load of "HOTOKE"／Look for The Number Eight～GAME OVER⑫フィードバック（Last Chance）⑬サンダーフォースII（Take Off One's Gloves～New Version）⑭D'（Star Dust Requiem）

サンダーフォースIII～テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVol.3



テクノソフト／90年6月

メガドライブ用『サンダーフォースIII』発売時に制作。オリジナル20曲とアレンジ8曲の構成で，テクノソフトGAL'sクラブのボーカル・バージョンも1曲入っている。

ゲーム発売元：テクノソフト
メディア／価格： CD TCS-0003
収録曲：<オリジナル・バージョン>①The Wind Blew All Day Long②Beyond The Peace③Back to The Fire④Gargoyle～Stage Clear⑤Venus Fire⑥Twin Vulcan⑦The Grubby Dark Blue⑧King Fish⑨Truth⑩G Lobster⑪Final Take a Chance⑫Mobile Fort⑬Game Over～Continue⑭His Bahavior Inspired Us with Distrust⑮Hunger Made Them Desperate⑯Off Luck⑰Final Point⑱Be Menaced by Orn⑲A War Without The End⑳Present<アレンジ・バージョン>㉑オルゴール～Back to The Fire㉒Venus Fire㉓The Grubby Dark Blue㉔Truth㉕Final Take a Chance㉖Be Menaced by Orn㉗A War Without The End㉘Present～オルゴール

VIDEO

ゲームミュージック・フェスティバル'90



ポニーキャニオン／11月21日

8月25日に日本青年館を満員にして開催された同名イベントの模様を収録。タイトーのZUNTATA，セガのS.S.T.BANDが，迫力のある映像と共に数々のゲーム・ミュージックを披露する。GMファン必携の1本。

メディア／価格： VHS PCVP-10406 5,800円（税込）
（カラー60分／HiFiステレオ）
収録曲：<ZUNTATA>①Introduction－A.D.1993－②黒船－Olga Breeze－③Project－Urban Trail－④淘汰－Ja Fraw－⑤発展－Captain Ned－⑥平和－Free The Love－⑦滅亡－Chaos－⑧革命－Daddy Mulk－<S.S.T.BAND>①After Burner Medley（アフターバーナー）②Sword of Vermilion（ヴァーミリオン）③Magical Sound Shower（アウトラン）④Air Battle（G-LOC）⑤Sprinter（スーパーハングオン）⑥After Burner（アフターバーナー）⑦新たなる旅へ（ファンタシースターIII）
演奏：ZUNTATA，S.S.T.BAND

S.S.T.BANDライブ



ポニーキャニオン／11月21日

8月25日のゲーム・ミュージック・フェスティバル'90から，S.S.T.BANDのライブ部分の映像のみを収録。先月発売のCD，そして今月の2本のビデオをそろえれば，当日のすべてがわかる。

メディア／価格： VHS PCVP-10405 4,800円（税込）
（カラー45分／HiFiステレオ）
収録曲：①After Burner Medley（アフターバーナー）②Galaxy Force Medley（ギャラクシーフォース）③Magical Sound Shower（アウトラン）④Burning Point（サンダーフォース）⑤Last Wave（アウトラン）⑥After Burner（アフターバーナー）⑦Power Drift Medley（パワードリフト）
演奏：S.S.T.BAND

美少女ソフトオリジナルカタログVol.2～パソコンゲーム・キャラクター大集合～



ポリスター／11月25日

好評だった前作につづいて発売される第2弾。市販の美少女ソフト27本に加え，同人ソフトも3本収録している。

ゲーム発売元：ファミリーソフト／ジャスト／ソフトウェアハウスばせり／エ・ル・フ／クリーム・ソフト／ストライカー／バーディーソフト／グレイト／ディー・オー／ガイナックス／カクテルソフト／フェアリーテール／ポニーテール・ソフト／真実プロ／美少女倶楽部／プラムデザインワークス／フェアリークラフト
メディア／価格： VHS PSVX-1008 3,800円（税込）
（カラー35分）
収録作品：①韋駄天いかせ男1～妻子に逢いたい～②韋駄天いかせ男2～人生の意味～③韋駄天いかせ男3～戦後編～④韋駄天いかせ男入門～愛をありがとう～⑤夜の天使たち～私鉄沿線殺人事件～⑥天使たちの午後III番外編⑦ライム⑧せろり⑨デ・ジャ⑩レイ・ガン⑪スクールうおーず⑫楽園の招待状⑬魔王の幻影～クリスタルドームII～⑭ルージュ～真夏の口紅～⑮ギャルズ・パラダイス～楽園の天使たち～⑯DOKI・DOKI～Card League～⑰トワイライトゾーンVol.4<特別編>⑱イミテーションは愛せない⑲帰り道は危険がいっぱい⑳エクスタリアン㉑トップをねらえ㉒きゃんきゃんバニースペリオール㉓世界でいちばん君が好き！㉔ストロベリー大作戦㉕うろつき童子㉖雀ボーグ・すずめ㉗ごくらく天国～おめみえ立巻～㉘せみだぶる!! ㉙電影学院EXE（暫定版）㉚Angel Commander2

ヴァリスIII



東芝EMI／12月5日

アクション・シーンの攻略法を見せながら，ゲーム中のビジュアル・シーンだけでは紹介しきれなかった完全版ストーリーも紹介する。豪華声優陣によるナレーション入り。

ゲーム発売元：新日本レーザーソフト
メディア／価格： VHS TOVS-1079 3,500円（税込）
（カラー53分／ステレオ）
特典：書き下ろしオリジナル・カラー・ポスター，ヴァリス設定集

邦楽器のための合奏組曲ドラゴンクエスト



邦楽ジャーナル（通信販売のみ）

『ドラゴンクエスト』を邦楽器で演奏すると，こうなった！ ひちりき，笛，琵琶，尺八などによるスペシャル・アレンジ・バージョン19曲を収録。楽譜集つき。購入希望者は，邦楽ジャーナル（☎03-360-1329）までご連絡を。

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格： VHS 3,000円（税込）
（カラー50分／HiFiステレオ）
収録曲：①ロトのテーマ②ラダトームの城③アレフガルド～草原を行く④ジパング⑤そして伝説へ⑥王宮の戦士たち⑦武器商人トルネコ⑧終曲（導かれし者たち）他／全19曲
編曲：小林 純

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	12月5日	●クレリア／杉本理恵	キングレコード
	12月12日	●グラナダ（パソコン）	東芝EMI
		●ラグーン（パソコン）	東芝EMI
	12月15日	サイトロン1500シリーズ	
		●ダークシール	ポニーキャニオン
		●パウンド・フォー・パウンド／剣豪	ポニーキャニオン
		●宇宙戦艦ゴモラ	ポニーキャニオン
	12月16日	●ドラゴンクエストIV・オン・エレクトーン	アポロン
	12月21日	●こなみ・すぺしゃる・みゅーじっく千両箱平成3年度版	キングレコード
		●ファルコム・スペシャルBOX'91	キングレコード
		●プリンス・オブ・ペルシャ（パソコン）	ポリスター
		●ドラゴンティル（ゲームボーイ）	日本コロムビア
		●大魔王ザーク伝説（PCエンジン）	徳間ジャパン
		●不思議の夢のアリス（PCエンジン）	ポリドール
	12月24日	●ボンバーマン（PCエンジン）	ファンハウス
	1月1日	●J.D.K BAND 1stソロアルバム	キングレコード
	1月25日	●セガ・メガドライブ・ベスト	ポリスター
		●キサナ&イルミナ	ポリスター
	2月1日	●みつめていいよ・バレンタイン・スペシャル	ポリスター
	発売日未定	●アクトレイザー／古代祐三	アルファレコード
		●ゲームボーイ版「ウィザードリィ」	アポロン
ビデオ	12月21日	●マージャン・ギャルズ・グラフィティVOL.5	ポニーキャニオン
		●麻雀バトル・スクランブル	ポリスター
	1月1日	●グラディウスIII	キングレコード
		●パロディウスだ！	キングレコード
	2月	●美少女ソフトVOL.1&2（LD）	ポリスター
	3月	●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.3	ポリスター
	発売日未定	●スーパーリアル麻雀PIV	ポリスター
		●オリジナル・ビデオアニメ「忍者龍剣伝II」	メルダック
		●オリジナル・ビデオアニメ「双截龍」	メルダック

ファイナル ステージ
FINAL STAGE
—from Writers—

山下　章

大学生活もあとわずか。改心したのか，仕事を削ってでもキャンパスに通いはじめる。卒論がキツくて今月のホンキホンネを休載。

コナミ・プライベートショーでのお話を

コナミのプライベートショーへ行った。昼の12時スタートの立食パーティ。朝ゴハンを食べそこねたボクは，お腹ペコペコで会場に到着。おいしそうな料理がならんでいたが，いきなり手をつけるのも恥ずかしい。それに乾杯かなにかもあるんだろうし…ということで，まずは取材をすることに。

メインを張っていたSFC版『グラIII』。こりゃやっぱりスゴイや。初心会で展示されていたバージョンよりも完成に近づいていて，噂のオリジナル面なども収録ズミ。『グラII』そっくりの高速スクロール面だぞ。

X68Kの『パロディウスだ！』『生中継68』──コナミが開発ラインを作ってきたってのは期待が持てるね。ドラキュラも移植して！

というところで，社長さんがたの記者会見。それが終わると「みなさん今日はありがとうございました」。──えっ!?　会場の外にだされてしまったボクと編さんは，ホテルの地下で600円のランチを食べたのさ。トホホ。

手塚一郎

カゼをひいたがダウンすることもできずに仕事の毎日。1日おきにしか睡眠がとれないので体調が回復しない。ゆっくり寝るのが夢。

アイレムのPCエンジン用ソフトが楽しい！

最近，PCエンジンでよく遊ぶ。遊ぶ暇があったら寝るべきなんだろうけど遊ぶ。で，最近のお気に入りはアイレムの『最後の忍道』。はじめは「バランスが悪いなあ」なんて思いながらコンティニューをくり返し，クリアしたのだが，後でマニュアルを読んでみたらセレクト・ボタンで武器を変えられるのね。苦しいはずだ。剣で最後のボス「大即身仏」を倒すのって，やっぱり無謀だよねえ。武器を変えられることを知ったら簡単になった。今度は『イメージファイト』に挑戦しようか。

ファミコンは『サンリオカーニバル』を買う。このおもしろさは遊んでみないことにはわからないよ。対戦プレイで友だちをなくすのも，また人生。おススメです。

スーパーファミコンの発売日が近づいてきた。仕事をサボって買いに行くつもり。『ボンバザル』が12月1日に延期されてしまったのが少し悲しい。『スーパーマリオワールド』に燃えて，『F-ZERO』で息抜きする。

ベニー松山

エキジビション"WIZ91"を須田Pinとともにプロデュース。新春に向け準備に多忙。引越しもぶじ完了!?

みんなも書くだろうけど今月はSFC

やっぱりスーパーファミコンの話題に尽きてしまうのが，1990年の11月である。

とか何とか言いながら，じつは8月28日に晴海で行なわれたSFC発表会に行ってなかったりする。その前日から夏休みを取り，九州に遊びに行ってしまったのだから。

しかし──。そこは抜け目のないベーマガのライター陣であった。やんまがブレンビーを使って出展ゲームを残さずビデオに収めていたのである。流石（さすが）。

で，帰京後にこのテープを見せてもらったわけなのだが，やはりすごい。ファミコンらしさの代表『スーマリ』のスーパーぶりもさることながら『F-ZERO』や『パイロットウイングス』の，これまでの家庭用ゲーム機では味わえなかった高速3D処理にはコロリと参ってしまった。ゲームの発売日がこんなに待ち遠しい気分は久し振りだ。

でも一番の問題は，その日に本体を買えるかどうかということなんだよねェ。

パソコン・ソフト・ランキングにご協力いただいたお店のリスト

パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3階
そうご電器YESシステムプラザ	☎011-214-2850	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目YES5F
九十九電機(株)札幌店	☎011-241-2299	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目札信ビルB1
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北1条西二丁目サンプラザ2F
メディア旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードー八戸本店DaC	☎ 0178-44-4111	〒031	青森県八戸市長横町17-1
リードコナン盛岡	☎0196-22-4661	〒020	岩手県盛岡市上田4丁目21-26
デンコードーDaC仙台本店	☎022-225-5290	〒980	宮城県仙台市中央二丁目2-21
OAシステムプラザ仙台店	☎022-268-5541	〒980	宮城県仙台市青葉区本町1-3-9第六広瀬ビル2F
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530	〒994	山形県天童市老野森2-9-7
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22-12
JAM新潟	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5-9-12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2-12-17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5-4-8メリッツアイコー2F
北越テクニカ 東三条店	☎0256-32-3466	〒955	新潟県三条市興野2-2-50
マイコンショップ　イヨ電子	☎0262-48-2399	〒382	長野県須坂市横町301-1
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21
ホビー・スペース　コスモス	☎0266-58-7432	〒392	長野県諏訪市小和田25-4
OTKコンピュータプラザ	☎0270-25-5516	〒372	群馬県伊勢崎市本町1-18
ソフトショップラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17-13富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21-3
電商	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
コナン販売株式会社 水戸店	☎0292-43-8188	〒310	茨城県水戸市笠原町1191-5
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方5
ソフトハウスCOM	☎03-251-5721	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル3F
第一家庭電器 パソコンシティ	☎03-253-4191	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1-15
九十九電機 7号店	☎03-253-4199	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9
(株)若松通商	☎03-253-8521	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9内田ビル3F
フジオンマイコンセンターRAM	☎03-255-7846	〒101	東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
SRGスタンバイ	☎03-258-8955	〒101	東京都千代田区外神田1-6-6松田ビル

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-254-2094 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

MUNEPI♬

ある日を境に仕事場を住処(すみか)とし，家には帰らず昼夜が逆転。「ポストウォーター」と「ナチョチーズ」がないと生きていけない毎日。

ゲームボーイの新作に期待作多し

今月のゲームボーイは初の2ページ。そしてなんとリンクスがまるまる1ページ。自分がまとめたページのせいか，ゲームボーイに期待作が多いように思う。『不思議なブロビー』，『F1レース』，『アレサ』，『アメリカ横断ウルトラクイズ』，『NAVY BLUE'90』，そして『ちびまる子ちゃん』。ここにタイトルをあげたどのソフトも，ボクが一刻も早く現物を見てみたい作品だ。

一方リンクスのほうは，アタリ・ジャパンさんとムーミンさんから，今月紹介したソフトすべてのROMをお借りして，ひととおりプレイしてみた。中でも『ゼノフォーブ』がおもしろかった。ただ敵をやっつけていくだけではなくて，暴走している基地の防衛システムを停止してからでないと展開がきついステージがあるなど，先へ進むたびに新しい発見があるのね。買いだぞ。

あ，初心会で見たファミコンの『サンリオ・カーニバル』も忘れずにプッシュ。

猪野清秀

UFOキャッチャーを楽しみにしていたAMショー，結局風邪のためダウンして行けなかったようだ。健康なのが一番だね，とは本人の談。

ハードもソフトも年末攻勢開始！

とうとうパソコン界でも年末攻勢がはじまった。ハードの面で注目したいのがエプソンの「PC-CLUB」。FM音源付きでPC98コンパチ機種が定価16万強。ディスプレイ付きでPC98が20万で買える時代がとうとうやってきてしまったのである。個人的にはラップトップ機がほしいといったところである。

ソフトのほうに目をやればこれまた大量出荷という感じ。個人的に大好きなSLGのラインナップもそこそこにあるので上気分。

まずは今月紹介した『大戦略III'90』。旧版をやったことのあるプレイヤーにとっては涙がでるほどの改良に成功している。また『シムシティー』はとうとうメガロポリスを作ったゾ。さてつぎはどんな町作りをしようか？

一方これからでるソフトとしては，システムソフトの『ブリッツクリーク』が期待大。

光栄の『信長の野望・武将風雲録』では東北・九州が入っているとのこと。はやく伊達家でプレイしたいなあ。

やんま

F-1鈴鹿GPを見に行こうとチケットを申し込むがはずれてしまう。「やっぱりフジの中継は世界一だよ」と悔しさを紛らしているとか。

アーケードの新作目白押し

最近，五反田駅と目黒駅の発車の合図がブザーでなくメロディになったんだけど，これが昔のナムコのゲームの，アトラクト音そっくり。聞くたびにニヤリとしちゃうよ。

今月の新作の中で一番の期待はデータイーストの『エドワードランディ』。ほんとに冒険活劇って感じのするアクション・ゲームで，なかなかおもしろそう。ただ心配なのは発売時の難易度。むずかしくしないでほしいね。

あとUPLの『宇宙戦艦ゴモラ』もいい。ちょっと操作が複雑なんだけど，カーソルがうまく使えるようになれば，おもしろくなってくるよ。慣れが必要なゲームだね。あとは『GPライダー』，『US NAVY』もおもしろいかな。

先月，メガドライブの『ストライダー飛竜』を買った。圧倒的にパワーのちがうCPシステムのゲームを，よくぞここまで移植してくれたものだ。8メガというのも，キャラの動き，背景の書き込みを見れば納得できるはず。ずばり，これは買いでしょう。

日本マイコン流通センター	☎03-463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
マイコンシステム	☎03-981-0563	〒171	東京都豊島区高田3-14-24ハイライフ高田馬場102
ワールドインアオヤマ	☎03-987-7771	〒170	東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル
フォーネクスト立川店ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1-2-4田坂ビル3F
J&P 八王子 そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1-1八王子そごうビル7F
フォーネクスト所沢店	☎0429-95-2630	〒359	埼玉県所沢市久米602-3KS所沢ビル1F
ソフトクリエイト横浜店	☎045-314-4777	〒221	神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8第1建設ビル1F
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〒254	神奈川県平塚市紅谷町17-2
ウエーブ・アイ 湘南台店	☎0466-43-1771	〒252	神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
IC WORLD TOTHUKA YOKOSUKA 中央店	☎0468-26-2677	〒238	神奈川県横須賀市大滝町2-9
メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
T-ZONE 大宮店	☎048-652-1831	〒330	埼玉県大宮市宮原町3-515-2
ホーエー家電 ナビックス	☎052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須4-10-86
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須3-46-15プラザー上前津ビル1F
コムロード浜松店	☎0534-53-0614	〒430	静岡県浜松市鍛冶町319-25
コム・イン浜松店	☎0534-55-1781	〒430	静岡県浜松市田町227-16地産ビル3F
すみやパソコンアイランド	☎054-255-8819	〒420	静岡市七間町7-3
システムイン吉野	☎054-636-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼2-12-44
コム・イン静岡店	☎0542-51-1523	〒420	静岡市鷹匠1-14-2イワタビル2F
メルバ沼津店	☎0559-22-4858	〒410	静岡県沼津市高島町10-14
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西2-20-2シビコ3F
ジャスコ豊田店パソコンショップ	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町1-1
パソコンプラザ コムライン	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市新富町4-911
ロジック半田店	☎0569-21-7675	〒475	愛知県半田市乙川薬師町2-8
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	岐阜県大垣市宮町2-29
フレックス四日市店	☎0593-53-7503	〒510	三重県四日市市鵜ノ森2-2-1堀田ビル2F
J&P メディアランド	☎06-634-1151	〒556	大阪市浪速区日本橋5-18-26
SRGスタンバイ大阪本店	☎06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋5-7-19MKビル
ユーバース京都店	☎075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673峯ビル5F
X PRO SHOP タクト	☎0774-20-0784	〒611	京都府宇治市小倉町南浦30-114
ICランドテレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418-1
ダイイチ岩国店	☎0827-21-2111	〒740	山口県岩国市麻里布町6-6-8
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29-5
ダイイチ鳥取店	☎0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
ICランドコバヤシ	☎0886-99-4080	〒771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437-3
メルバ	☎0888-83-1612	〒780	高知市北川添45-1
カホマイコンセンター福岡店	☎092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神2-4-17
ベストマイコン福岡本店	☎092-781-7131	〒810	福岡市中央区天神1-9-28
ベストマイコン小倉パソコン館	☎093-551-6281	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2-2-17
デオニー小倉本店	☎093-551-6339	〒802	福岡県北九州市小倉北区馬借町1-6-15
カホパーツセンター飯塚店	☎0948-25-2468	〒820	福岡県飯塚市吉原町11-12
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111	〒870	大分市府内町2-1-4
パソコンショップオオヤマ	☎0988-53-0710	〒902	沖縄県那覇市長田2-12-5
ベスト電器川内パソコン館	☎0996-23-6680	〒895	鹿児島県川内市西向田町10-6

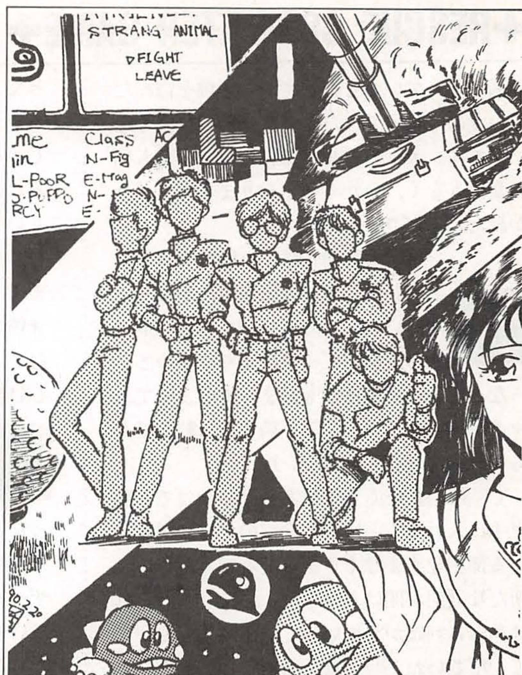
※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームボーイ・ホット20およびホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野光氏が独自に集計したものです。(データ集計期間：9月15日～10月10日)。



AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

メリー・クリスマス! あれれ，まだはやいかな？ でもベーマガはもう12月号だからべつにいいよね。

前にここで書いた「ディック・トレーシー」という映画がいよいよ公開されるね。前から目をつけていただけに楽しみ楽しみ。ゲームですっかりおなじみの，『T.M.N.T.』の映画も12月公開だったはず。年末はまた，映画がおもしろそうだなぁ。

そういえば，㊙情報局長が風邪でとうとうダウンした。ボツになったハガキたちの怨念が，ついに局長を追い込んだのだろうか？ 恐ろしい。

（佐久間亮介）

☆ AVG

Q



【神奈川県横浜市・佐山有希緒？才】

A 窓から外に出るという考えかたはあっているんだよ，佐山クン。では，なぜ死んでしまうのか？ それはまだ，佐山クンはフラグ（条件）を完全に満たしてはいないからなんだ。

この「ホテル牛魔王」の右奥の部屋に，三蔵法師が捕らわれていることを知っていなければいけないんだ。捕らわれている三蔵と話をしてフラグを立ててから窓の外へ行けば，そこから三蔵の捕らわれている部屋に飛び移ることができるんだよ。

（手塚一郎）

Q 中古で安く買ってきた『WILL』の質問です。アンドロイドがカプセルの中で眠っているところまではきました。が，そこで何をすればいいのかわかりません。カプセルを叩いてみたりしたのですが，さっぱりです。音声入力装置があるのはわかるのですが……。うむむ。謎だぁぁぁぁぁぁ。

【千葉県船橋市・ヒューストン14才】

A ふむふむ，うーんと，ここではこのアンドロイドの名前を呼びかければいいんだ……と思ったぞ。死んでしまったハワード博士は，自分の作ったアンドロイドに，死んだ娘の名前をつけていたんだ。つまりアンドロイドの名前＝ハワードの娘の名前ということになるね。ハワードの娘の名前は，彼の家で調べることができると思ったよ。

『WILL』は答えさえ知っていれば，わずか10分あまりでクリアできてしまうゲームなんだ。マップもかなり狭いし。ボクの持っているゲームの中で，1番のお気に入りのゲームなんだ。

（佐久間亮介）

☆ RPG

Q 僕は今MSX2の『ロードス島戦記』をやっているのですが，最後の静寂の湖の中のカーラの館がある島に，入れないのです。どうしたらよいのでしょうか。できることは全部やったつもりなのですが何か特別なアイテムが必要なのですか？もうこれで1か月くらい悩んでいます。どうかレスキューしてください。お願いします。

【東京都足立区・宮田真吾13才】

A 本当にできることは全部やってみたのかな？それじゃあ行けないはずはないんだけどなぁ。正解は泳いで島に行くのだ……というのは冗談。本当は，静寂の湖の右側にある洞窟を抜けると，湖の中の島にたどり着けるのだ。ここまでくればもうカーラは目の前。気を抜かず頑張るのぢゃ。

（猪野清秀）

Q PC-8801版の『バルバトゥスの魔女』の質問です。今，ゴスリニア地方のところをやっているんですが，ガルドとミーアが離ればなれになるところでガルドのパーティーは最後のほうまで進んだんですが……。ミーアのパーティーはザッカスに首飾りをやってつぎの町へ行ったきりで，それから何をやればいいかわかりません。

話を聞いていると狂信者が塔の鍵を盗んだというので行ってみたんですが何の反応もないのです。カトゥールの塔に行ってみても何の変化もなく，わからなくなりました。どうか教えてください。

【秋田県仙北郡・**小松祐清17才**】

A 同じ質問は神崎公臣さんからもいただいた。この部分が『バルバトゥスの魔女』で一番はまりやすいところなんだよね。実は僕もはまってしまって，マイコン・ライターの笑い猫さんに教えてもらったのだ（な，情けない）。

で，解答。いくら狂信者に話しかけても鍵を手に入れることはできないのだ。狂信者のいる部屋をくまなくさがしてみてください。新たな展開が開けるはずだよ。ただし，これは非常に判定がきついので，注意してさがしてくださいね。

（98版がやりたいよっ・**猪野清秀**）

Q みなさん，こんにちは！！ X68K版の『Xak』をやっているのですが，木のボスが強くて倒せません。チャレンジAVG&RPG Ⅴを見ながらプレイしているのですが……。いったい，どうすればいいのでしょうか？ 【和歌山県・**ドルク14才**】

A X68K版の『サーク』って，けっこうお気に入りだよ。なんたって，アクション性が他機種にくらべて強調されているからね。

木のボスだけれど，はっきりいってこいつを倒すには，ひたすらレベルアップにはげまなくてはならない。チャレンジAVG&RPG Ⅴを見ているそうだけれど，この本に書かれているレベルアップの目安は，X68K版では通用しないぞ。とにかく，神殿の前にいる敵も楽々倒せるくらいまで，レベルを上げてから立ち向かってほしいな。

登場するデカキャラの攻撃方法も，X68K版では若干変更されているので，注意してね！

（**佐久間亮介**）

Q 98版の『サーク』で，炎の砦のマグマ地帯を通ることができません(ドラゴンに乗っていくところ)。ドラゴンの指輪がいるみたいなんですけどどこにあるかさっぱりわかりません。ちなみに持っている物は：一部で取った物，耐火マント，マスク，サーク・ディープル（赤・青），ラピィーです。よろしくお願いします。

【山口県吉敷郡・**ラクト二世？才**】

A えーとたしかこのドラゴンの指輪は炎の砦の2Fにあったようなぁ。そう，きっとそうだよ。だけどこの指輪を取るにはあるアイテム（？）が必要になってくるんだ。そこでラクト二世君のアイテムを見てみると，なーんだすでに持っているじゃないか。あとは体当たりをしながら調べてみれば必ずなにかあるはず。しかし，2Fで怪しい場所といったらあそこしかないのに。それじゃあとはがんばってください。ボクは寝ます（ぐーぐー）。 （**石井弘一**）

★**佐久間**：ひさしぶりに石井弘一先生の登場だ！ 石井先生は現在，『ルーンワースII』にむけて充電中なんだって!!

Q T&Eソフトの名作『ハイドライドII』を購入しプルウェイしています。「I」と「3」はもうすでに解き終わったというのにいまだ「II」の砂漠の町が見つかりません。レベル9でフォースは善，レーザー・ソードとブラック・クリスタルを持っています。

ちなみに，砂漠をうろうろしている間に「ミスティック・ドラッグ」を見つけてしまいました。清水様ぁ～おねがいします。

【大分県竹田市・**レイン・ラウ？才**】

A T&Eのゲームは俺にまかせろ!!! ということで清水です。えーっと，確かフォースが善というのが条件の一つだったよね。あとの一つは，うーんと，あっ，そうだ持ち物が関係してくるんだった。えーっとレイン・ラウ君の持ち物を見てみると，あっ，それを持っていると砂漠の町はでないんだよ。

一度持ち物を全部捨ててから砂漠をうろついてみるのもいいかも？ （**清水　毅**）

Q ZOOMの『ラグーシ』について教えてください!!! いま，最初の城の中にいるのですが，どうしても牢屋を開けることができません。地下室はすみからすみまで調べたと思うのですが……。屋上へも行きましたが，敵が強すぎてすぐに死んでしまうし。どうするのでしょう？

【北海道・**闇雲奈美19才**】

A 発表から1年間も待たされちゃっただけに，発売直後は爆発的に売れてたね，『ラグーン』。

ふむふむ，牢屋を開けるために必要な鍵は屋上に落ちているんだよ。地下室内で十分にレベルを上げてから，屋上へと向かおう！

地下室に捕らわれている人々を助けたら，屋上にいるボスキャラを倒しにいくのだぁ！

（**佐久間亮介**）

Q ボクは泣けてきました。PC-88版の『ウィザードリィV』をGOODの属性のパーティーでプレイしていたのですが，何か知らないうちに，戦士の1人がEVILになってしまい，一度パーティーからはなれたら，二度と組めなくなってしまいました。

どうしてこんなことが起こるのですか。これじゃー，一生クリアできません。フロッピーの故障なのでしょうか。

【岡山県吉備郡・**ウィズV 15才**】

A パーティーのメンバーの属性値が変わってしまったのは，冒険中にその属性値に不似合いな行動をしてしまったからです。うーんと，ウィズVクンはダンジョンの中で，友好的なモンスターを有無を言わさずに殺してしまったのではないでしょうか。GOODの属性を持つ者がこのようなことをすると，たまに属性値がEVILになってしまうことがあるのです。

同様に，EVILのときに友好的なモンスターを見過ごしたりすると，GOODになってしまいます。ウィザードリィの世界では，それぞれのキャラクターにあった行動をするように常に心がけておきましょう。

いやぁ，○○○と競馬はわからないっすよ。

（**倉元一浩**）

Q メガドライブ版『ソーサリアン』のシナリオ1がわかりません。狂気の盾を手に入れることはできたのですが，そこから先にすすめないのです。盾の絵の描かれているプレートに狂気の盾をかざしても，何もおこりません。ウェッジは「7人の炎の精が――」とかなんとかいっていましたが，なんのことかさっぱりです。教えてください。

【神奈川県横浜市・**町田優耶11才**】

A 狂気の盾のプレートは，ただ盾をかざしただけでは何もおこらないんだ。そう，ウェッジの言葉に重要なヒントが隠されているの。盾のプレートのある部屋に行く道のりの途中に，7本の燭台が取り付けられた通路があったのに気づいたかな。「7人の炎の精」とはこの燭台のことなんだ。ウェッジの言葉どおりに，ある場所の燭台に火を灯（とも）してから，プレートに狂気の盾をかざせば新たな部屋へワープすることができるよーーん。

（**佐久間亮介**）

☆ SLG

Q コナミの『天と地と』ですが，兵士数が何もしていないのにいつの間にか減ってしまいます。どうしたら減らないようになるでしょうか？何か石高にも関係があるのでしょうか？もしあったら教えてください。

【岡山県阿哲郡・**H・H？才**】

A この『天と地と』のシステムの特徴の一つに，石高と兵士数に深いかかわり合いがあることがあげられる。つまり，災害や敵に城を奪われたりして，自国の石高が減ると，それがそのまま自国の武将の俸禄の減少につながる。俸禄と兵士数は比例しているから，俸禄が減ると，兵士数も減ってしまうのだね。

解決策としては，なるべく城をとられないようにすることと，もし兵士が減ってもすぐに増やせるように開拓をこまめに行なうこと。

シミュレーション・ゲームは一般的にマニュアルが厚いことが多いけど，きちんと読めばそれなりのことはあるから，隅から隅まできちんと読みましょう。 **(猪野清秀)**

Q PC-98版『ポピュラス』について質問します。いったいこのゲームにエンディングはあるのですか？ 494面をクリアしたら0面に戻ってしまったのです。ちょうど500面にしなくてはダメなのでしょうか？

【群馬県多野郡・柿田文和16才】

A う〜ん，僕は『ポピュラス』は100面強までしかプレイしていないからねぇ……そうそう，ポピュラス大会に出場した石井先生に聞いてみましょう。どうなんでしょうか？

石井：「500面？ ちょろいっすよ」

いや，だからクリアの方法ではなくて，エンディングがあるかどうかという質問なんですが。

石井：「エンディングはないっすよ。500面を終えたらはじめの面に戻るだけです」

そうですか。ありがとうございました。

……ということでエンディングはないそうです。500面を堪能(たんのう)して，それにあきたらシナリオ集の『プロミストランド』で遊びましょう。 **(猪野清秀)**

Q 『シムシティー』(J-3100版)での質問です。都市の最高級の呼び名である「メガロポリス」は人口が何人になるとできるのでしょうか？ またそれは可能でしょうか？

【東京都葛飾区・正義のホームラン男23才】

A う〜ん，これについては謝らなくちゃいけないんだよなぁ。10月号の，山下先生の「ホンキ・ホンネ」で，「メガロポリスは100万人」と書いてありましたよね。あれは僕が山下先生に教えたものなんだけど……間違いなんだよなぁ，実は。ごめんなさい。

本当は50万人で晴れて「メガロポリス」になるのだ。これは自分で確認したから間違いない。可能かどうかという質問については僕が実際にプレイして成功したから「可能である」というのが正解。

まぁ，『シムシティー』は人口を増やすだけが能ではなくて，いろんな楽しみができるゲームだから，「メガロポリス」を作るというのは目標の一つに過ぎないからね。

(猪野清秀)

★佐久間：『シムシティー』は本当におもしろいよね。でも，あんまり長期間にわたって遊ぶ気がしないのはボクだけかなぁ？

Q アートディンクのシミュレーション『地球防衛軍II』について質問します。敵にはパーツ（部品）に制限はないのでしょうか？いくら空中で敵機を撃墜してもどんどんわいてきて，きりがないのです。

【神奈川県狭間市・アバタール19才】

A はい，いいところに気が付きましたね。実は基本的には敵にはパーツの制限はないのです。「基本的には」というのは，敵基地での戦闘によるポーンの減少のみカウントされるからです。

ですから，敵を撃墜するよりもさっさと敵基地にポーンをどんどん落として，敵の基地の数を減らし，敵戦闘機の総数を減らしたほうが無難なのです。

ちなみに敵の戦闘機をいくら撃墜したところで何の得もないし，ポーンを輸送中の敵機を撃墜しても敵のポーンの総数は変わらないのだな。 **(猪野清秀)**

Q システムソフトの『エアー・コンバット』のミッション9がどうしてもクリアできません。どうにか敵機を少なくする方法はないでしょうか？

【栃木県安蘇郡・岩崎則也17才】

A ミッション9といえば，確か味方施設に接近している爆撃機を迎撃するものだったよね？

今までのミッションと同じように考えれば，施設を爆撃しようとしている爆撃機(B-1)だけを撃墜すれば，ミッション・コンプリートなんだけどねぇ……。実はこのミッションは，爆撃機だけでなく，登場するすべての敵戦闘機を撃墜しなければダメなんだよ。空対空ミサイルが6発しかないので，何機かはレールガンで撃墜しなければならないんだ。

けっこうこれが大変なんだけど，がんばってくれたまえ。敵を引きつけておいて，団子状になっているところを，(自分もダメージを受けることを覚悟して）低速で近づいてレールガンで攻撃すれば，連続して撃墜することも夢ではないぞ。

(シナリオ・ディスクが欲しい・猪野清秀)

★佐久間：今月も猪野先生が大活躍だ！ 猪野先生の知識の深さには，いつも感嘆してしまいます。ありがとう，ありがとう。らーらーらーらー。♪

☆ アクション

Q へろー。『ヴァリスIII』をプレイしてますぅ。ぽん，ぽん，ぽーんと進んできたのですが，水の面で行き詰まってしまいましたぁ。

半魚人クンを凍らせて，それを踏台にしていく場所をこえてすぐのところにいる騎士にやられてしまいます。何度やってもジャンプでその場所に着地した直後に，水の中に落とされてしまうのです，ぐすん。

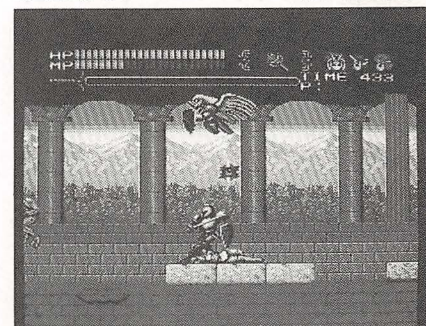
はたしてここは，どうすればよいのでしょう？ 教えてね。

【東京都豊島区・加藤裕子19才】

A はろー。『ヴァリスII』をプレイしたことがないのに，『〜III』をプレイした佐久間だよ。そうそう，この面は全面中でも1，2を争うほどの難しさじゃないかな。事実，この面をクリアしたらすいすーいとエンディングまでいっちゃったし。

騎士にやられちゃうのは，着地したあとにまともにコイツと戦おうとしちゃうから。正面から戦わずに，スライディングで反対側に回り込んで戦えば楽勝さ！ でも，ボクはこの面をクリアしてから，それに気づいたんだ……とほほ。

ここから先はスライディングが，重要なテクニックになってくるから，とっさの場合にもすぐに使えるように，しっかりとマスターしておけよ！ **(佐久間亮介)**



▲こうやってスライディングで，反対側にまわりこめ！

☆ アーケード

Q アーケード，『エアインフェルノ』の質問です。

救助編の4面，行方不明の博士がどこにいるのかわかりません。通信が不能にな

って計器もまともに働かなくなってしまいます。竜巻もじゃまするし。どうやってさがしたらいいの？

【東京都中野区・おちたよ，うめちゃん21才】

A　ども，やんまです。4面の博士を捜すには，計器のディスタンスってやつを注意して見てみよう。これは目標地点までの距離を表示しているものです。だから進んでいるときにこのディスタンスが一番早く減る方向へ飛んでいけばいいわけです。しばらく飛べば，何か地面に光るものが見えるはず。それが博士です。うまく着地しよう。博士のまわりには竜巻がうろちょろしてるので注意してね。あとは感動のエンディングだよ。

（やんま）



【東京都・イジメッ子メグピン（うそ）？才】

A　モナコをうまく走るには，やっぱりコースを覚えることが大切だね。それとイジメッ子メグピン（うそ）さんはアクセルをベタ踏みしているんじゃないかな？

二つシケインが続いてるところでは，アクセルを離してブレーキを使ったほうが安全だよ。それから何度もやっていると敵車（コンピュータ）のでてくる位置が一定なのに気づくと思う。

先を読んでうまくよけましょう。1回ぶつかっちゃうと違ってくるみたいだけどね。

（やんま）

☆　ぱずる

Q　いまごろになってゲーム・センターの『テトリス』をやっているのですが，ちーっとも上達のきざしが見えません。

うーん，生まれつきパズルゲームの苦手な私がやるようなゲームじゃないのはわかるんだけれど……おもしろいんですもの。

と，いうわけで上達できる方法を教えてください。

【大阪府池田市・のりぴー15才】

A　本来ならアーケードのところにいれるべきものなんだろうけれど，なんとなく「ぱずる」というジャンルを作ってみました。

『テトリス』上達の方法といっても，そう言葉で伝えられるようなものではないんですよね。

一言，「馴れるしかない」と言うしかないんです。

でも，それじゃあレスキューに載った意味がないから，ボク自身が実際に使っているブロックの置きかたを簡単に書いておくことにしましょう。

まず赤いブロック（棒形）。

これは縦にして，画面の1番端に置いてしまいます。横にして置いてしまいがちなのですが，ボクの場合，横に置くとどうしても残っているスペースが狭くなってしまうので嫌なんです。

つぎに黄色いブロック（正方形）。

文句なしに，これも画面の端でしょう。ヘタに画面のまん中に置くと，半端なスペースができてしまうぞ。

かぎ形のブロックは，そのときの状況によって臨機応変に置いていきましょう。ブロックは，底面が床にくっついても，しばらくは固まらないので，その隙を使って回転させるなどの技が使えるようになると，置きかたにバリエーションができますよ。

最後にS字形。

これがもっとも嫌なブロックなのですが，かぎ形とペアにして置いていくようにするといいでしょう。

横に寝かせるよりも，縦に差し込むように置く場合のほうが多いブロックです。

と，こんなもんですが，はたして役にたつのでしょうか？

（佐久間亮介）

★佐久間：と，今月はこれでおしまいだけれども，読者にお知らせがあるんだ。

☆　第3次レスキュー隊&レスキュー・ガールズ大募集中！

先月，先々月号でもお知らせしたとおり，ベーマガ・ライターになるための近道であるレスキュー隊の第3次募集を現在，行なっています。

ボクたちといっしょに真剣にベーマガで仕事をしてみたいという人の参加を編集部一同，楽しみにしています。

さらに今回から新設されるレスキュー・ガールズの隊員も募集中です。選ばれた女の子たちには，レスキューのページの解答をお願いする他，新連載予定の「レスキュー・ガールズの部屋」というページも担当してもらう予定です。

女の子の目から見たゲームについての様々な意見を，そこで自由に語っていただきたいと思います。

応募資格はありません，ベーマガ読者なら誰でもOK！　すでに多くのかたからの応募をいただいておりますが，まだまだ十分，間に合います。

レスキュー隊，レスキュー・ガール共に応募の締め切りは11月30日（消印有効）。

以下の要項にしたがって，どしどしご応募を!!

・応募要項

①住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号・今までに極めたゲーム名を記入したもの
②半年以内に撮影した写真
③「ゲームと私」という題で，400字詰め原稿用紙3枚以内の作文
④その他，ヤル気を示すものならなんでも

上の①～④を同封して，以下の宛先まで。発表は近号で行なう予定です。

・あて先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社・マイコンBASICマガジン編集部
「第3次レスキュー隊募集」または「レスキュー・ガールズ募集」係

★佐久間：さぁさぁ！　キミもレスキューで青春の汗を流してみないか!?　今すぐ郵便局へGO！

それでは来月まで，さよーならー。

応募のきまり

質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AVG」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2cm）のスペースをあけてください。

宛先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

雑誌のうえではもう年末。今年もいろいろなことがあったなあ。

ベルリンの壁の撤廃。A4版への拡大。イラク紛争。闘技場の復活。SWS旗揚げ。SFC発売。『電脳遊技考』発刊。紀子様ブーム。巨人・西武優勝。ハンディ・ゲームマシン戦争。さて，ベーマガに関する話題はどれでしょう。

こんにちは，山下　章です。

まずは，おなじみFredy☆なおちゃんの質問から。

「『電脳遊技考』がまだ書店に入ってくれません。注文して1か月。書店の話では，電波新聞社からの連絡が全然こないとか。山下先生から電波新聞社へ言ってくださいよー」

お答えします。電波新聞社・出版販売部では，書店から注文がきたものは，すぐに取りついでいるとのこと。1か月も連絡がこないということは，どこかでトラブルが起きていると考えたほうがよさそうだね。

もう一度確認してもらうか，お近くの電波新聞社・支局に直接注文しなおすのもいいかも。支局の連絡先は，本誌付属の「定期購読・直接購読のしおり」(プログラム・コーナーの前に，ハガキと一緒に折り込まれている赤い紙）に明記されている。各地区のみなさん，参考にしてくださいね。

☆MSX turbo Rに寄せる期待

MSX turbo R仕様が発表されて，本格的な16ビット時代が到来すると思うと，MSXユーザーの私としてはまことに喜ばしいことである。16ビットになれば，MSXで不可能と思われていた『ソーサリアン』『シムシティー』『ポピュラス』といった名作がどんどん移植できるだろうし，やや沈滞ぎみだったMSX市場が，低価格のMSX2がでた頃なみに再び活気づくんじゃないだろうか。

だがしかし，いくつかの不安な面もある。ソフトメーカーには変なところで16ビットという性能に妥協しないでほしい。

MSX2＋がいまいちメジャーになれなかったのは，MSX2＋最大のウリのハズの「自然画」と「全方向スクロール」を生かしたソフトが少なかったからだ。1万色フルに使うゲームなんてまずないし，スクロールだってコナミのゲームを見ればわかるとおり，プログラムを工夫すればMSX2でもできるんだし。

MSX2が登場した頃は，それこそMSX2じゃなければできそうもないゲームが多かったのに，あとのほうになると「MSX(1)でも十分できるんじゃない？」と思われるゲームが乱発された。turbo Rでも同じことが起こるんじゃないかと心配である。

私の希望としては，せっかくの16ビットなんだから，ハードの性能を十分に発揮した，SFCやメガドライブに十分対抗できるようなソフトがでてきてほしいと思う。MSXだって立派なコンピュータなんだから，89,800円＋消費税分だして損はしなかった，とユーザーが思うようになってほしい。

【茨城県北茨城市・我妻智之22才】

■山下：MSX turbo Rがどのような反響を呼ぶかは，業界内でも非常に注目されている。MSXシリーズの今後の鍵をにぎっているマシンであることは，まちがいないよね。

☆拝啓，ゲームギアのCM様へ

最近，セガのゲームギアに，ある疑問を感じました。むしろ憤(いきどお)りを感じたと言ってもいいでしょう。その理由は，ゲームギアのCMのこのセリフです。

「キミ，白黒なの？　そう，つまんないね」

はっきり言って，このセリフは，ゲームボーイ・ユーザーやノート型パソコンでゲームをやっている人に対する侮辱(ぶじょく)です。たしかに『コラムス』や，パワーアップするシューティング・ゲームのように，色がないと混乱してしまうゲームだと，カラー画面は必要でしょう。でも，なにもカラーでなければゲームができない，ということはないと思います。

そうでなければ，ゲームボーイがあんなに売れたことをどう説明するのでしょう？

ゲームは，色ではなく中身で勝負するものだとボクは思います。だからゲームギアのCMは，まちがっていると思います。

【神奈川県横浜市・深瀬和巳18才】

■山下：他社の商品名をだしての比較広告は禁止されている。だから，商品名を言わずとも視聴者に対象を伝えている，という点では成功のCMなのかもしれない。ただ，深瀬クンのように，ゲームボーイやノート型パソコン・ユーザーが見たら，カチンとくるのは避けられないところ。それにしても，セガのCMってのは，いつも話題になるね。意外と，それが狙いなのかも……。

☆GMよ，原点に帰れ!

シンセの音は冷たいとよく言われます。でも，バイオリンの音，トランペットの音があるように，シンセにはシンセの音ってものがあるのでは……と，ここまで考えた私は，ふと今のGMに忘れているものを思いだしました。それは「シンセらしさ」です。

BEEP音からはじまって，PSG，FM音源，サンプリングと音源は進歩してきました。とくにサンプリングは，GMの音を格段に本物に近づけています。

し・か・し，コンピュータ・ミュージックの原型とも考えられるシンセは，今まであった楽器では作れない音を作るために発明されたはず。とことんリアルな音に近づくことだけが，GMの目的なのでしょうか。

もっとシンセでしか聴けない音を考え，手をかけて作り直すべきではないでしょうか。

【千葉県習志野市・習志野のヒマ人？才】

■山下：たしかに，リアルになるばかりってのも，一考の余地があるのかもしれない。『リブルラブル』や『マッピー』のように，いかにもコンピュータっぽい音の名曲も捨てがた

いよなあ。

☆GMの生演奏をした人たちはいますか？

お願いがあります。『ドラクエ』以外のゲーム・ミュージックを実際に，学校のブラスバンドの定期演奏会や，学園祭などの公の場で演奏した（もしくは聴いた）人がいたら，どこで演奏した（していた）か，どんな曲・アレンジ（クラシック，ロック，フュージョン，演歌，etc.)だったか，実際に演奏してみて（聴いてみて）の感想などを聞かせてほしいのですが。

ボク自身，学生時代(仙台電波高専)，吹奏楽部にいたときに，部の定期演奏会でGMをやりたかったのですが，結局できずじまいでした。理由は，いまいちGMがマイナーな存在じゃないだろうか，こんなことを言うと変に思われないだろうかと思ったからです。迷いつづけたものの，結局最後まで，定期演奏会の演奏曲の候補に提案することができませんでした。

いい曲はいっぱいあったのに……。とくに，『アウトラン』『パワードリフト』『ターボアウトラン』(かたよってるな)とか，『ストライダー飛竜』のアレンジ・バージョンなどをサックスバリバリ，ギターバリバリ，トランペットバリバリで，やってみたかったなあ。

以上，このようなことに対する意見でもかまいませんので，よろしくお願いします。

【宮城県黒川郡・**アンフィニ20才**】

■山下：演奏ではないけど，NHKの高校対抗チアガール大会（だったと思う）で，アイレムの『Mr.HELIの大冒険』に合わせて，女子高生たちが踊っているのを見たことがあるぞ。なかなかマッチしていたのだ。

☆ゲームに対する大人たちの態度

現在，ゲームは，数年前に比べてたしかに市民権らしきものを得てきた。「ゲーム・センターに行く人＝不良」と考える人は，ほとんどいなくなった。しかし，まだまだゲームを「役に立たないもの」と思っている大人たち（大人だけとは限らない）が，結構いると思う。

一つ，例をあげる。

部屋でファミコンをやっていたら，親父が入ってきてこう言った。

「まだそんなものやってるのか？　そんなものどこがおもしろいんだ？」

たしかに，親父にとってはくだらないかもしれない。しかし，自分こそパチンコを毎週やっているじゃないか。俺はパチンコをおもしろいとはまったく思わない。パチンコならよくて，ゲームはダメだというのか？

もう一つ，例をあげようか。

学校で先生がこう言った。

「もう高校生なんだから，ゲームなんかやめなさい。ゲーム・センターなんて，金銭のムダ使いをするだけだ」

これも，先生たちの視点でしかゲームを見ていない。なぜそこまで，ボクらが干渉されなければいけないのだ。タバコを吸って肺を悪くし，酒を飲んで肝臓を痛めるほうが，ボクにとって，よっぽど害悪だと感じるのだが。

べつにゲームがきらいでもいい。でも，それをボクたちにまで押しつけるのはやめてもらいたい。

人はそれぞれの価値観を持っている。ゲームを有益と取るか，無益と取るかは，その人の自由ではないだろうか。

【富山市・**ハンター17才**】

☆なぜ隠しコマンドにするのか？

はじめてお便りします。今のゲームにどうしても言いたいことがあって，筆をとりました。それは隠しコマンドについてです。

隠しコマンドというのは，プログラムされないかぎり，存在するわけがありません。つまり，ソフト・メーカーの人為的なものです。どうしてこんなものをつけるのでしょうか。

難易度設定やサウンド・テストなどは，タイトル画面からふつうに選べるようにしておけば，すべてのプレイヤーが喜ぶはずです。それをなぜ，わざわざ隠しコマンドにしてしまうのか，メーカーの意図がまるでわかりません。

もし，隠しコマンドに存在理由があるとしたら，教えてください。でも，この業界の常識だったら，いやだなぁ。

【新潟県西浦原郡・**匿名希望17才**】

■山下：隠しコマンドを入れておく大きな理由の一つに，そうしておけば，雑誌がマル秘情報のコーナーで何度も取りあげてくれる，ということがあるらしい。販促の手段の一つというわけだ。

☆続・シューティング・ゲームを考える

シューティング・ゲームの魅力と言えば，弾をよけながら敵を倒すところにあると思います。そんなことはわかっている！なんて怒らないで，ちゃんと最後まで聞いてくださいよ。

ボクがここで言いたいのは，シューティング・ゲームの価値は，誰でも簡単にエンディングを見れるかどうか，とか，どれだけ長くプレイできたか，というところで決まるのではないということです。これは忘れてはならないことだと思います。

それと11月号に載っていたスコアを使って装備を……という意見には，あまり賛成できません。なぜなら，死んだ直後の立ち直りの方法の解決点は，もっと他のところにあると思うからです（個人的に難易度の調整が一番だと思います)。以上，ボクの一人よがりの意見でした。

【福岡市・**渡辺雅央17才**】

シューティング・ゲームの復活について，スコア引き換えパワーアップ制の提案がありましたが，これだと焼け石に水になってしまうのではないでしょうか。

ヘタな人は，得点を取れずにすぐ死んでしまうのですから，この救済システムはあまり利用されないでしょう。逆に，かなりうまい人が高得点を取ったあと，うっかりミスで死んだとき，この制度は『うまい人向けのよりよいサービス』システムになってしまいます。結局，現在のシューティング・ゲームにこのシステムを組み込んでも，あまり効果はないでしょう。

しかし，考えようによっては，これは良いシステムだと思います。このシステムを生かすには，現在のシューティング・システム自体を改善すべきです。難易度，連射の義務性，過剰パワーアップetc……何を改善すべきか，それは自分でもよくわかりません。しかし，シューティング・ゲームが大きな変革期にさしかかっているように思えるのです。

【福岡市・**大出綾太18才**】

■山下：ゲームファンのみなさんに聞いてみたい。はたしてシューティング・ゲームに2周目は必要なのだろうか。意見をお待ちしています（ボクには一つアイデアがある)。

☆「題名のない音楽会」について思ったこと

11月号の「題名のない音楽会」での黛氏の発言を読んで，正直言って何を思っていいのかわかりませんでした。でも，一つだけ考えたことがあります。それは「童話やおとぎ話はそれほど（大人が思うほど）遠くへは行ってないよ」ということ。そして「子供たちはきっと，ゲームからだって何かを感じとれるよ」ということ……。

昔の子供たちが童話の主人公に思いをはせたように，あるいは虫取りに熱中したように，今の子供たちもゲームの，マンガの，小説の中へ入り込んで，その世界を味わっているのでは？

だから，ごはんも食べず夜遅くまで夢中に

なってゲームしたり，ゲームのために何時間も並んだり……。

私は田舎に住んでいるものですから，幼い頃から自然と親しんできました。ビートの葉が甘いことも知ってますし，シロツメクサのみつも吸ったことがあります。ススキの葉で弓矢を作って遊んだこともあります。トンボもチョウもつかまえます。だから，レタスとキャベツの判別のつかない子がいるとか，トンボの絵が書けないとかいう子供がいると聞いたときは，少しショックでした。

でも，子供が外で遊ばなくなったのは，ファミコンのせいだけじゃないのでは？　大人たちは，とかくファミコンを悪者扱いしたがります(すべての人ではないけど)。目が悪くなる，勉強しない，外で遊ばない……と。

でも，もしこの世からゲームがなくなったとしても，子供たちはきっと別のものに熱中しますよ。ミニ四駆とか，マンガとか，バンドとか。

ゲームは悪者じゃないです。

少なくても，私はそう信じます。

昔の子供が，大空に，森に，川に，野原に夢を見たように，今の子供たちは，宇宙へ，魔法の世界へ，あるいはもっとたくさんの世界へ夢を見に行くのだと，私は思います。

【北海道恵庭市・Fredy☆なおちゃん16才】

■山下：最後のまとめかたが，すごくいいね。「星の王子さま」の冒頭に「昔，自分が子供であったことを覚えている大人は少ない」というフレーズがあったけど，今回の件はそれを実感しちゃうなあ。

☆『ミスティ・ブルー』に感じたこと

だいぶ前の話になりますが，『ミスティ・ブルー』の紹介に，こんなことが書いてありました。「コンピュータ・ゲーム史上はじめて恋愛というジャンルに真剣に取り組んだ意欲作」。これだけゲームの数があって，恋愛ものがはじめてだとは，素人(しろうと)の私はまったく知りませんでした。

小説や映画やテレビには，いろいろなものがあります。ただ笑えるものや，爽快(そうかい)なアクションもの，夢を与えてくれるファンタジーもの，恋愛もの，などなど。ゲームは映画や小説とはちがう面もあるけど，そこから学べることはかなりあります。『ミスティ・ブルー』もテレビとか小説の恋愛ものを参考にして作ったんでしょう。

最近，学校の社会科の授業で，チャップリンの「モダン・タイムズ」という映画を観たけど，あれはほんとに笑えます。でも，笑えるだけじゃないんです。笑いの奥に秘められた痛烈な文明批判。コンピュータ・ゲームにはこういうのってないですよね。

ゲームは映画とちがって，自分の手で進んでいき，自分で実際に体験する。だから，映画よりも印象深い……はずなんですが，今はまだ，とてもそうとは言い切れません。最大の特徴を活かしていないなんて，もったいない話です。

完全に現代社会とかけはなれた夢物語の体験。すばらしいことです。でも，そればっかりじゃ，つまらないじゃないですか。「環境破壊」とか「高齢化社会」「飢餓(きが)」，そういったものを訴えかけてくるような，そんなゲーム，どこかで現代社会と結びついた，何かを考えさせられる，夢物語。

コンピュータ・ゲームなら，映画よりもすばらしいものが作れそうなのに……なぜ，やらないの？

ゲームのキャッチ・フレーズによく「変わった」とか「変えた」「今までのとはちがう」という言葉が使われるけど，何にも変わっていない。「○○システム」だとか「経験値が消えた」なんてしょーもないことを「売り物」にするようになっちゃったのは，本当にもったいない。ボクは，そう思います。

【愛知県瀬戸市・加藤徳英16才】

■山下：現実とゲームを結びつけるというのは，作り手の側からしたら，なかなかシンドイことだと思う。でも，物語を伝えるタイプのゲームもでてきているわけだから，加藤クンの意見にも一理あるかもね。

●読者間レビュー●

『シャティ』（システムサコム）

このゲームはマルチ・ストーリーかつ，マルチ・エンディングなので，主人公の行動によってストーリーが刻々と変化し（コマンド数による時間の概念がある），スタッフ・ロールがでるエンディングも最低四つ以上ある（しかもそれぞれの内容がぜんぜんちがう）。マニュアルでも，このゲームに真のエンディングはないと書いている。

はっきり言っておもしろい。だが，対象年齢は15才以上だろう。小説やAVGが好きな人には，たまらないはずだ。もっとも，コマンドを片っ端から打ち込む人にはつまらなく感じるかもしれない。なぜならそういう人は，一つのストーリーで一つのエンディングにしかたどりつけないであろうから。

【東京都中野区・小林千洋19才】

オススメだと思います。ぜひ遊んでみてください。でも，88のSR,FR,MRだとバグるという噂が……。

【朝起きたら千葉 佐久間亮介18才】

■山下：それでは，今月のお題だ。

ファミコンの『忍者らホイ！』について，感想を聞かせてください。なかなか値段がさがらないので，いまいち買う決心がつかないのです。どなたか良きアドバイスを！

【神奈川県横須賀市・ワルキューレ命16才】

■山下：この原稿を書いているときに，『ドラクエV』についての発表が11月末にあるとのニュースが飛び込んできた。SFCの発売とぴったりタイミングを合わせるということは，やはりSFC用なのだろうか。

それでは，また来月。

■ ■山下　章イベント情報■ ■

●X68000見体験フェアin高松&スペシャル討論会（協賛：野田屋電機）
日時：11月25日(日) 13：30～
場所：ホテル川六（高松市百間町1-2 ☎0878-21-5666）
※今回の高松イベントでは，スペシャル討論会を企画している。みなさんの代表と，真剣にコンピュータ・ゲームについて語り合おうというものだ。代表者として討論に参加したいという人は，住所・氏名・年齢・電話番号・討論会で話してみたいこと，をハガキに記入の上，以下のあて先まで送ってね。選ばれた人には，11月20日前後に連絡させていただきます。
あて先：高松市朝日町6-2-8 シャープ・エレクトロニクス販売高松支店・大本

●カインドソフト見体験フェアin徳島
日時：12月2日(日)　10：00～18：00
場所：徳島パークホテル（徳島市徳島町2-32-1 ☎0886-25-3311）

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

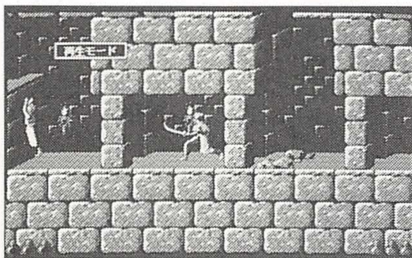
もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

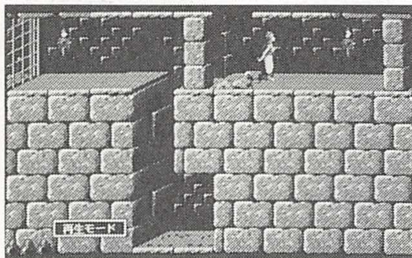
読者が創る……ベーマガ㊙情報局

プリンス・オブ・ペルシャ

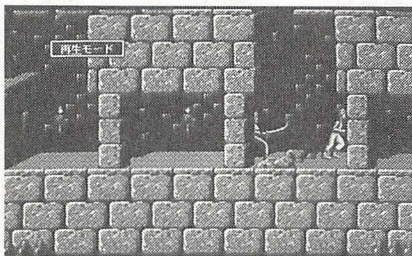
㊙ PC-98版の『プリンス・オブ・ペルシャ』で，レベル1を剣を取らずにクリアする方法を発見しました。
方法は，つぎの写真の手順でやるとできます。



▲おびき寄せるときに死なないように！
まずはこの位置まで敵がきたら上の段に行きます。すると敵がその位置に止まって動かなくなります。そうしたら………



▲上をつっつくと穴があく！
すぐ隣の画面の隠し通路を利用して上に行きスタート地点にもどる



▲ダッシュ!!
あとは素早く右に行き，階段を登るだけ。トロトロしてると切られるので注意

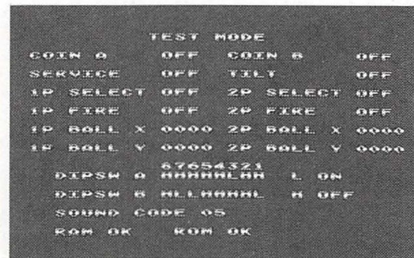
【東京都福生市・**オレはLONG！16才**】

㊙ PC-98版の『プリンス・オブ・ペルシャ』で，最後のボス「ジャファー大臣」を簡単に倒す方法を見つけました。
やりかたは，まずジャファー大臣と会うときにできるだけ近寄ります（国王の絵が飾ってある面のはしから助走ジャンプで）。そうしたら月がでている面に変わり，ボスがでてきます。あとは前進しながらどんどん攻めまくります。ボスを壁まで追いつめるとそれ以上さがれなくなるので，あとは連続的に剣を振り，切り刻んでください。

【福岡県春日市・**曽根崎　晃16才**】

サイバリオン

㊙ X68000版の『サイバリオン』で，ミュージックも聞けるテストモードを見つけました。
やりかたは，ゲーム中かデモ画面のときに［HELP］キーと［SHIFT］キーを同時に押します。ちなみに再びスタート画面に戻すときは，同じように［HELP］キーと［SHIFT］キーを押すと戻ることができます。



▲やっぱいい曲だよね

【大阪府和泉市・**山路智弘？才**】

無敵刑事大打撃

㊙ PC-88SR版の『無敵刑事大打撃・史上最大の犯罪』で，バトルシーンで受けたダメージをもとの100にもどす方法を見つけました。
方法は簡単です。自分でかなりダメージを受けたかなっと思ったら［STOP］キーを押してください。そうすれば受けたダメージがもとにもどっています。

【愛知県西尾市・**官木隆行16才**】

大航海時代

㊙ PC-88SR版の『大航海時代』で，『ランペルール』を使ってエンディングがみられるというすごい方法を見つけました。
やりかたは，まずランペルールでヨーロッパ全土を統一し，「第2ドライブにBディスクを入れてから，何かキーを押してください」とでたら，ドライブ2に『大航海時代』のオープニング・ディスクを入れてください。そうすると『大航海時代』のエンディングがはじまります。
ただし，『大航海時代』のエンディングがはじまったらドライブ1に入っている『ランペルール』のAディスクを『大航海時代』のメイン・ディスクに入れ換えておかないと，あとでバグるので注意してください。

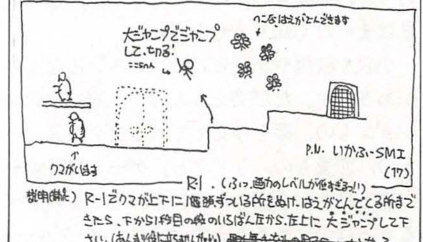
【滋賀県野洲郡・**中井文宣13才**】

㊙ PC-88SR版の『大航海時代』で，結構役にたつ㊙を見つけました。
港の酒場で女と飲むを10回繰り返すとメッセージが変わって何度でも情報が聞けるようになります。

【北海道札幌市・**米　孔明16才**】

マジックソード

㊙ ケード・ゲーム（P.S. タイトーの新作，ミズバク大冒険，このゲームうらワザがあるそうです。まだ未確認ですが，信ぴょう性は高いです。
れ，2年ぶりによんでみると，清水さんがいない？
まあ，いっかというわけで宮塚さん，マジックソードのワープ扉は最初は7面で，ふっふっ，まだまだPrettyですね？ワープ扉は1面にもあるんだよーん。R-1からR-4だよ。まあ，原稿をあげたのが2週間前としても，PrettyでSweetですよ？ホッホッホッ，クックックッ（←態度がでかいぞ）



【神戸市・**いかふ-SMI17才**】

情報局長：マジックソードではかなりの数の隠し扉があるはず。
つぎの報告待ってるぞ！（送るときはまとめてからにしてくれい）

F-1CIRCUS

PCエンジン用の『F-1CIRCUS』で，つぎの秘を見つけました。

1.サウンド・モード

タイトル画面中にコントローラーの下を押しながらRUNボタンを押す（上下で選択）。

2.F-1CARがC・CARに変わる

タイトル画面でコントローラーの上とIとIIを押しながらRUNを押す。

3.初戦から12チームを選べる

メイン・メニューのときにIIを押しながらSELECT（レースSEASON途中でも可）を押す。

4.COURSE選択

チーム契約時にIIを押しながらIを押す（上下で選択）。【埼玉県上尾市・石井和人？才】

ラグーン

Lagoon（ラグーン）for X68K の秘

SYSTEMディスクを1ドライブに入れて電源をON! しばらくするとディスクが自動的に出てくるのでDATAディスクIを1ドライブに入れるとほ〜ら出てきた! へんな音楽と「NO COPY ばかね おほほほ…」のメッセージが!!

※0ドライブと1ドライブをまちがえないで!

うお… かげの部分が不自然

By A.K

【東京都杉並区・A.K？才】

ラグーン X68K

ナセルの歩行スピードを速くしたり遅くしたりする秘です。やり方は，まずアイテム選択画面にします。そして自分で使えない（メッセージや效果のでない）アイテムに合わします。マップ画面にもどりSHFITキーを押しながらナセルを移動させてください。

P.S P-DRAのみんなさんこんにちわ

ただし遅くなるといっても気分を味わえる(?)だけだし、速くなるといっても使える場は、ほとんどないです。

by SuZuMe

【大阪府堺市・SuZuMe？才】

X68000版 Lagoon（ラグーン）

①隠しメッセージ&
②隠れ四コマ マンガ
を見る方法!! プラスおまけ

1990.9.16 by 川口晋護

①ディスクをマニュアルどうりに起動させます。しばらくするとねこ…がでてくるのでその時にドライブ0のシステムディスクをぬいてあらかじめようい(し)てある?(用意しておいてね!!)ユーザーディスクを入れます。するとラグーンスタッフ一同から…

②この技は、たぶん他の場所でもできると思いますが今回は、かんたんにできる、幻峡の丘でのやり方を教えます。まず幻峡の丘のどこかにいるゼラーを探します。ゼラーと話している間に、ドライブ1のディスクをデーター1かこに交えますしばらく話してると…

~おまけ~ 治癒の指輪をエネルギーまんたんで使用すると…天国へ(笑)

【埼玉県狭山市・川口晋護16才】

サイレントメビウス

PC-98版の『サイレントメビウス』で，ミュージック・モードを見つけました。

やりかたは，名前登録のときに「オンガク」と打ち込むだけです。マウスの左クリックでつぎの曲を聞くことができます。

◀音楽もいいけど画面もきれいなんだよね

【山口県徳山市・桐澤　洋15才】

ワルキューレ

ワルキューレの伝説 PC-ENGINE

このゲームで…パスワードを全部"る"にしてみましょう。すると…最終面の前の面からはじまり、武器もたくさーん。まほうが少ないのが欠点

【茨城県水戸市・森井　洋15才】

情報局長：まだもう少しありそうだぞ。気合い入れてさがすように。

ストライダー飛竜

ストライダー飛竜 for Mega Drive

死ぬまでなくならないオプションのつけ方です。

① まずオプションを2つつけ、ヒョウ型ロボットのユニットを出します。(まだとらない。)

② ダメージをわざとくらい、オプションを1つにします。

③ ヒョウ型ロボットのユニットをとり、しばらくたつとヒョウがオプション2つになります。このオプションのうち1つは死ぬまで消えません。

【岡山県倉敷市・原田信行18才】

ストライダー飛竜 MD

ステージ2の空中戦艦!!

ここにでる!!

ここでジャンプ

左図の所でジャンプしてサイファを振るとアイテムボックスがでる!!

このよーな所はまだ他にあるでしょう。

BY. LYNN

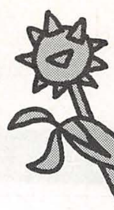
【千葉県松戸市・LYNN18才】

秘情報大募集

このベーマガ秘情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの秘はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した秘に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は秘とはみなしません。

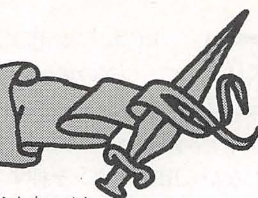
くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ秘情報局」係



復活第2弾！さらにパワーアップ!!

新・読者の闘技場



顧問：赤烏龍吉（あかがらすたつきち）
（闘技場専門ライター）

SWSの試合のようにショボいページだってぇのによ，このコーナー。困ったことに，なぜか人気があるんだよな。先月号を見て本当に泣いたという大阪の坂上武人（17）みたいに，誌面に載せられないぐらい熱いハガキをもっと送ってこいよな。まだまだレベルが低いぞ。それにしても坂上武人，おまえのハガキ，本当に誤字が三つもあったんだぜ。それは他のセンセも確認済みだ。それを「ウソ」ってぇのは逆恨みってもんだ。本当に辞書みた？

一般ギャグ部門（金賞 5Exp／佳作 2Exp）



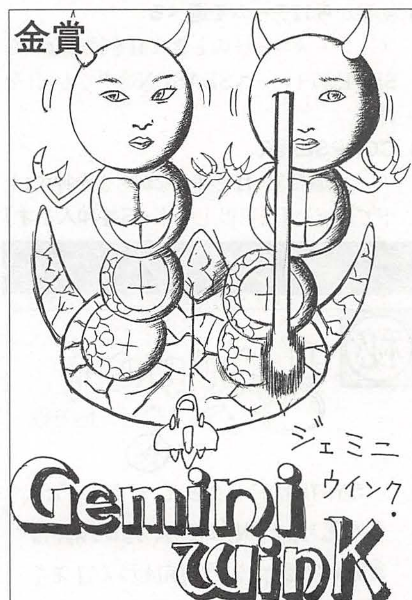
青森県十和田市・ASUKA（4 Exp）
はっきり言って今月は先月よりもさらにレベルが低かった。「はーびばのんの」じゃないってえの。「これはでるな」。でないって，こんなゲーム



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（2 Exp）
同じネタのハガキが他にも5万枚くらいきてた，なんてワケはなく，とりあえずありふれた1枚。猿のようにデフォルメされたゴルビーが掲載の決め手だ



鳥取市・コレラキン（8 Exp）
「ぶるるい」や「ほふう」などの書き文字が，下品きわまりないな。モノクロの誌面じゃわからないかもしれないが，3コマ目以降は水が黄色い（うそ）。



長野県上伊那郡・さくまのハミング（5 Exp）
文字がなければほとんどなんだかわからない，このハガキが今月の一般ギャグ部門の金賞だ。ま，こんなもんかもしれないな，このページじゃ。今度ペンネームの由来を教えろよ



岡山市　みやぢすけたろう（2 Exp）



静岡県磐田郡・楠　健吾（6 Exp）



東京都北区・天動使ラル（2 Exp）



静岡県磐田郡・楠　健吾（6 Exp）



広島県安芸郡・うーちゃん（4 Exp）



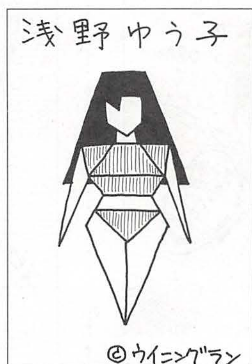
青森県十和田市・ASUKA（4 Exp）



東京都大田区・氷山一太（10Exp）



山形県南陽市・JAGGLER（2 Exp）



鳥取市・コレラキン（8 Exp）



石川県加賀市・魔法使い！すがの（4 Exp）

ストーリー部門（金賞 5Exp／佳作 3Exp）



新潟県村上市・箱ひとし（5 Exp）

サンドラ，ヨンドラ……。つぎに「ゴドラ」とか書いて送ってきたハガキは無条件でゴミ箱行きだからな。それにしても男にしか見えないぞ，このワルキューレ



東京都八王子市・ぴぐでぃ（3 Exp）



東京都大田区・よしりん（13Exp）



埼玉県越谷市・オイデ¥A＄U（3 Exp）

今月も文字ネタは不調。そのかわり比較的笑えるハガキの多かったストーリー部門を拡大した。『ベラボーマン』まで登場してしまったため，もはやこの部門はなんでもアリアリ

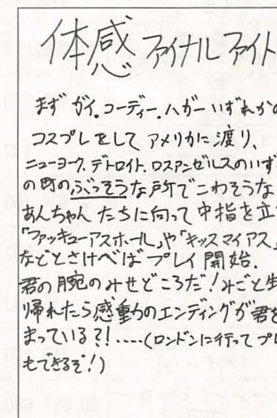
体感ゲーム大予想部門（金賞 5Exp／佳作 2Exp）



北海道札幌市・バーバラひしや（5Exp）



東京都大田区・氷山一太（10Exp）



大阪府高槻市・鉄ジン28号（2 Exp）

文字による「体感ゲーム大予想部門」への応募とは，なかなか目のつけどころが良いかもしれぬ。ちなみに氷山，おまえの絵，それじゃルアーじゃなくて，フライだぜ

文字ネタ部門(5Exp)

魔法使い！すがのさん，また闘技場で活躍して下さい。
すがのさんのハガキにはいつも笑わせてもらってます。
がんばって下さい。応援してます。

埼玉県北本市
あーる・ないん
16歳

エナジードレインの相手
魔法使い！すがの

東京都大田区・よしりん（13Exp）

こいつをはじめとして，エナジードレインの相手にすがのを指定してくるヤツの多いこと多いこと。「集計してベスト10をやったら？」という意見もあったが，8割以上がすがのだもん。つまらないよ

新・読者の闘技場・レベルアップ一覧表

レベル	必要Exp	氏名の級数(サイズ)
1	1	7
2	5	9
3	10	11
4	15	13
5	20	15
6	25	16
7	30	18
8	40	20
9	50	28
10	60	50

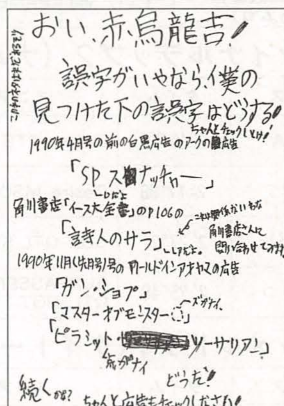
闘技場参加之掟

本闘技場は，91年10月号の時点で最高レベルの人物を優勝者とし，賞品であるスーパーファミコン本体＋ソフト（予定）を授与してその栄誉を称える。レベルアップは，左の表に準ずるものとする。なお，レベルがあがるごとに，氏名の掲載サイズが大きくなっていくので，心してかかること。

ただし，今シリーズには特別ルールが一つある。「今月の大ボケ」に選ばれた者は，指名した他の競技者1人にエナジー・ドレイン(相手を1レベルさげる必殺技）をかけることができるのだ。

よって，参加者は，ハガキの表に必ず「エナジー・ドレインの相手」を明記すること。このシステムにより，戦いはさらに熾烈を極めることになるであろう。投稿は「新・読者の闘技場」係まで。挑戦を待ってるぞ。

今月の大ボケ



エナジードレイン→魔法使い！すがの
大阪府堺市・上田修司（0 Exp）

「おい」，「どうだ！」じゃないよ，上田。どれも俺には関係ないだろ。なんで俺が広告の誤字に責任感じなきゃなんないの？すがのなんかメじゃねぇな，おまえの大ボケぶりは

●エナジー・ドレイン情報……今月の大ボケ，大阪の上田はエナジー・ドレインの相手に魔法使い！すがのを指名してきた。すがのは今月Exp 2を獲得。合計Exp 9。レベルは2。よって，レベル1，Expは4となる。くすくす。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	チャンピオン	店　名	備　考
パイプドリーム〈Aコース〉(ビデオシステム/ナムコ)	2,362,750	WZH	BC京都(京都)	全16ラウンドクリア
パイプドリーム〈Bコース〉(ビデオシステム/ナムコ)	454,370	INDICK-Y.384 どひょーん	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)	11ラウンド
パイプドリーム〈Cコース〉(ビデオシステム/ナムコ)	1,043,090	Zzz	PC新宿(東京)	14ラウンド
コラムスII(セガ)	51,775	ANP	西銀座ゲールプラザ(山梨)	R=10 J=1361
マジックソード(カプコン)	14,735,111	目指せセンター試験全国トップ!VAP	プレイシティキャロットTOC(東京)	全50面クリア
ムーンウォーカー(セガ)	316,840	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO(神奈川)	全5面クリア
雷　電(セイブ/テクモ)	10,000,000+α	EXCEL-星白金HIR, ベジータ㋮	2店にて達成	3-4 3-7
空　牙〈シルフ〉(データイースト)	4,785,320	月白金SIG㋩	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	全2周クリア
コズモギャングズ(ナムコ)	132	140はでそう!?Ⓔ 星白金B,S	PC西荻(東京)	全ラウンドクリア
トライゴン(コナミ)	2,904,160	雷電CD化!!VERTEX 早乙女 愛	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	全2周クリア
T.M.N.T(コナミ)	892	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全5ステージクリア
忍者コンバット(アルファ電子/SNK)	16,093	魔=魔がさす KOMEGUNY魔	PC駒沢(東京)	全面クリア
エアデュエル(アイレム)	1,213,100	ESSAY-GRFⓏ CHAK	ハイテクセガ高崎(群馬)	全2周クリア
レーシングヒーロー(セガ)	60,651,680	MSO-10-LIE	PC巣鴨(東京)	全面クリア
サンダーフォックス(タイトー)	7,055,700	ABY'S-CBY	プレジャーキャッスル(東京)	全5ステージクリア
STUN RUNNER(ATARI)	1,238,435	RAMBLER-REI	PC早稲田(東京)	レベル20
デンジャラスシード(ナムコ)	4,210,100	教習所かせぎKYO(裏×2ビデオ使用)	プレジャーキャッスル(東京)	全8面クリア S×12, B×4
アサルトプラス〈スーパー〉(ナムコ)	3,417,350	RAMBLER-REI	PC早稲田(東京)	全面クリア 残×11

今月も新作が少なかったので，さびしいチャレハイになると思いきや，更新の嵐でとても窮屈なチャレハイになった。

さて，今月のトップは『**パイプドリーム**』。コースによって面もちがい，希望も多かったので，コース別に集計。声があれば2Pプレイも集計していきたいと思っています。

つぎに『**ミズバク大冒険**』。予想どおり，永久パターンが発見されてしまった。残念ですが今月で打ち切りです。4面が憎い!!

『**コラムスII**』，これはむずかしい，むずかしすぎるぅ。思わず声をあげてしまうようなところに出現するドクロマークが憎い!!

『**マジックソード**』は今や超有名となったVAP氏がトップ。試験でも全国はとれるのか？

ひさびさに『**パロディウスだ！**』も大幅に更新。もうだれも2周クリアできないまま終わってしまうかと思われていたが，ついに（たこ）で2-10に到達。おめでとう！桜の木に踏みつぶされた（ちちびんたりかに踏みつぶされた，でも可）全国数百人の人々が君らに注目している。無念を晴らしてやってくれ！

『**ファイナルラップ2**』はPC筑波学園とPC西荻だけの争いとなってしまうのか？新たな挑戦者の出現を期待している。最速タイムをたたきだすのは誰か？

そして，『**キャメルトライ**』はついに同一プレイヤーによる全コース更新が達成されました。キャメ研のMAC君，おめでとう。

（修学旅行だ！宮塚&バイクを買うぞ！やんま）

■ファイナルラップ2（ナムコ）

コース	タイム	スコアラー	店　名
U.S.A	2′16″66	Desire-TTG S.S	PC筑波学園(茨城)
イタリア	2′17″98	Desire-MSO OUT	PC筑波学園(茨城)
ジャパン	2′27″21	SUR-QTLⓈ HIDAI	PC西荻(東京)
モナコ	2′25″48	SURPASSER QTL-ROT	PC西荻(東京)

■パロディウスだ!（コナミ）

機　種	スコア	スコアラー	店　名	備考
ビッグバイパー	1,470,600	BOMⓉ	BC京都(京都)	2-6
た　こ	2,351,800	HCM-POTSU	イエローハット(愛知)	2-10
ツインビー	2,021,600	MIROK	イエローハット(愛知)	2-8
ペン太郎	1,255,400	SDI-哭きの㊒	PC関大前(大阪)	2-5

■キャメルトライ（タイトー）：タイム別集計

コース	タイム	スコアラー	店　名
スペシャル	1′25″9	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	1′37″6	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	0′52″3	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)

■キャメルトライ（タイトー）：スコア別集計

コース	スコア	スコアラー	店　名
スペシャル	5,321,860	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	4,737,700	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	1,033,290	TYRANT-キャメ㊕ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T（1P）	423	OH! MY GOD	ドナテルロ R3-1
パイプドリーム（1P）	291,730	デューダしたいよー	C-11 L-7から
パイプドリーム（1P）	222,390	7 CROSSで 20,000点	C-11 L-3から
ムーンウォーカー（1P）	268,390	つよP	ALL
マジックソード	3,994,790	FPS-SJ,®	ALL
ファイナルファイト（1P）	3,663,160	OAM-MRX,®	ALL ガイ
ファイナルファイト（1P）	3,510,170	OAM-MRX,®	ALL コーディ
クイズH.Q.	77,500	Iremのスパイ1号	ALL
雷電	3,400,990	OAM-MRX,®	2-5
コラムス	13,574,597	魔法石	J8254 L254

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2'20"90	中川剛	4P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'10"75	中川剛	4P
マジックソード	10,196,038	佐藤直行	
G-LOC（上級）	3'32"3	小僧	
G-LOC（中級）	4'01"0	がんちん	
キャメルトライ	2'48"2	あじくん	SP. ブラック
ミズバグ大冒険	クリア	中川剛 ほか2名	
ファイナルファイト	3,553,240	OAM-MRX®	ガイ ALL
メジャータイトル	−18	EOS	クリア

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（USA）	3'25"75	AVG-暴走宣言-ESCAPE	完全1P 6周設定
ファイナルラップ2（イタリア）	3'26"25	AVG-暴走宣言-ESCAPE	完全1P 6周設定
ファイナルラップ2（ジャパン）	3'45"31	AVG-暴走宣言-ESCAPE	完全1P 6周設定
ファイナルラップ2（モナコ）	3'37"55	AVG-暴走宣言-ESCAPE	完全1P 6周設定
パイプドリーム（1P）	217,960	AVG-B•B	A-12 ノーマル
パイプドリーム（1P）	241,700	しゅみっと	C-12 ノーマル
T.M.N.T（1P）	320	AVG-B•B（セクシーポーズ）	3-1 ノーマル
ミズバグ大冒険	729,080	ロイヤルランボー90' はおもしろいぞ!!	ALL,残2 ノーマル
クイズH.Q.（1P）	76,500	QUIZH,Q 研究会	ALL ばばあ22人
パズニック	2,450,500	AVG-FOEいわかん（すけべ）	8-3-1 イージー

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	26,365	HOZAKY-Y•F	7面 J=895
琉球	211,960	ATSUSHI	11面
トライゴン	2,724,080	ATSUSHI	2周ALL 1up×1 [illegible]
雷電（1P）	4,633,870	HU-DOGE-SCI	2-6 2P側 [illegible]
T.M.N.T（ドナテルロ）	431	ATSUSHI	S-3後半 1コイン
マジックソード	5,011,241	なすび	0〜50 1コイン
パロディウスだ！（3番）	1,075,600	HU-DOGE-SCI	2-3 連付 マニュアル
クイズH.Q.	75,000	HOZAKY-Y•F	ALL 1コイン
ムーンウォーカー	213,160	ぱむっ	5-3 1コイン
大工の源さん（旧Ver）	368,200	顎っ	ALL 残0

コミュニティスペースNTK2店合同　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトゾーン	6,652,900	AVG-WAR	419% 5周目2面
コラムス	5,290,414	古羅夢索神童CII（苫小牧）	Lv.151 ジュエル4,959
雷電	1,373,720	平塚 聖司くん	6面
チキチキボーイズ	1,984,890	かいてきZ（苫小牧）	1コイン ALL
パロディウスだ！（2番）	711,400	変なおじさん特攻隊長 ●Z●-T,●	8面
トライゴン	1,577,820	平塚 聖司くん	2周目7面
ダークシール	967,850	JAF-Y.O	吟遊詩人 クリア
ナイトストライカー	51,721,570	JAF-MYM	PB×4 残シールド×7
T.M.N.T	228	JAF-Y.O	ドナテルロ使用 2面
ボナンザブラザーズ	903,300	JAF-Y.O	10面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2'27"48	ステルザー嵐閃衝オオオオーーッ!!	1人プレイ
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'29"90	千賀地!!剛旋轟破ア!!	1人プレイ
ファイナルラップ2（イタリー）	2'19"20	完!	1人プレイ
ファイナルラップ2（USA）	2'17"80	905022	1人プレイ
マジックソード（1P）	4,009,018	[illegible]	ALL
ミズバグ大冒険	917,560	RADISH-T,S	ALL 残×4
忍者コンバット（1P）	12,215	OAG²-白衣の天使	ALL
忍者コンバット（2P）	7,714	ポストウォーター1号&2号	7-2
スノーブラザーズ（1P）	2,609,190	ブロッカー軍団マシーンブラスター	ALL
T.M.N.T	576	LSD(SP)-S•CHECKER	ドナテルロ 5-1

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ボナンザブラザーズ（1P）	314,400	ミステリーゾーンXXX	10 ノーマル設定
ボナンザブラザーズ（2P）	422,600	T,J & M,Y	8 ノーマル設定
コラムス	5,291,509	OGC-AH©	L=152 J=5005
エイリアンストーム（2P）	18.49	豊島 好孝 と 川村 晨矢	4-1 ノーマル設定
レーシングヒーロー	37,428,770	マル優	ステージ6 ノーマル設定
G-LOC（初級）	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
MVP	AVG=439	青山 秀樹 B₅-Oo	ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−13	OGC-ZEATER©	ALL ノーマル設定
ハットリス	83,838	ハッタリス	S=108 ノーマル設定
ムーンウォーカー	173,040	無記名	4-1 ノーマル設定

プレイランドチャンプ　青森
青森県五所川原市大町35　☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリア）	2'20"70	NEWTYPE	1P ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	2'14"96	SGB	2P ノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'40"70	しろこーっ!	2P ノーマル
ファイナルラップ2（モナコ）	2'41"80	しろこーっ!	1P ノーマル
マジックソード（1P）	7,666,840	にゅうたいぷ	ALLフロア イージー
ミズバグ大冒険	273,170	DISETくんだよ	7-4ボス ノーマル
ダークシール（騎士）	857,850	レピアマーベリック	5面ボス ノーマル
エアデュエル（1P）	646,000	NEWTYPE-MarkII	ステージ9 イージー
ウイニングラン鈴鹿GP（5AT）	2'50"718	NEWTYPEくん	ランクH
パイプドリーム		入荷しました。ハイスコア募集中!	ノーマル設定です

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリー・1P）	2'19"21	魔法のゲーマー スターダスト☆ルナ	レイトンハウス使用
ファイナルラップ2（イタリー・4P）	2'17"93	ゆきCHAN	
ファイナルラップ2（モナコ・1P）	2'28"90	がんばるぞー CYC-CAT	レイトン使いやすい
マジックソード	7,015,060	MOO(高桑の弟子)	1コイン ALL
ムーンウォーカー	295,020	魔法のゲーマー ランダムラミイ	1コイン ALL
ミズバグ大冒険	945,040	ひまだから[illegible] ACT-EMPTY	1ミスALL 残6
パイプドリーム	360,450	魔法のゲーマー たかはら☆ねむ	C-7スタート C-15
コラムス（ハード）	22,870,522	DAA!	L=295 J=9999
コラムス（女性部門）	2,813,600	ねこさん	L=110 J=3549
マージャンクラブ'90	Aの女	ALBとんち刑事Ⓤ	ビールバグ画面見えない

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（上級・ノーマル）	6'09"6	しろうちゃん（ドッギャーン）	1コイン 全面クリア
ファイナルラップ2（USA）	2'18"95	超絶美形巨大型新人 RMD-修一郎!!	ノーマル設定
ファイナルラップ2（イタリア）	2'20"96	RMC-SHO	ノーマル設定
ファイナルラップ2（モナコ）	2'28"78	T,YOKO	ノーマル設定
コラムス（ハードスタート）	21,485,414	幸夫	LV295 ノーマル設定
ファイナルファイト（コーディ）	2,726,910	破滅の蟲使い	6面 エブリー設定
レーシングヒーロー（Aコース・ノーマル）	59,279,410	RMC-SHO	1コイン 全面クリア
琉球（イージー設定）	216,660	頭×頭=発狂!	1コイン12面
コラムスII		入荷しました。	
マーベルランド	114,610	TAU	1コイン,4-4 ノーマル

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイナルラップ2（イタリア）	2'17"98	Desire-MSO-OUT	ノーマル,1P ALL
★ファイナルラップ2（USA）	2'16"66	Desire-TTG-S,S	ノーマル,1P ALL
パイプドリーム（Aコース）	1,576,940	Desire-L,D,S	ノーマル,L.3 ALL
ミズバグ大冒険	全面クリア	ESSAY-MB-JUNⒶ	ノーマル,3人
マジックソード	7,901,637	CPF-O次郎	ノーマル ALL
雷電（青プレイヤー側）	7,436,550	TOP-ここのカメは良い	ノーマル3機 3-2連射有
T.M.N.T（アップライト）	354	TBPY加入希望	イージー5人 ALL
グラディウスII（New,V4-F）	4,746,100	No.5氏もっと²やって	ノーマル7機 8-8連射有
上海II	1,198	最近出番のない Master	ノーマル 2-3
ワニワニパニック	99+α	インカム貢献者	日曜が楽しみ

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ムスタング	1,918,600	NOP	1P 2-6
ニューラリーX	156,630	W.R.S.RT 党主（陸軍最先任上級軍曹）	ROUND12
ウイニングラン鈴鹿GP	5'30"836	ゲルハルト-H.O	1P 6MT 4周設定
マジックソード	1,413,896	ハイスコアの人柱-NAZO	FLOOR22
バックランド	508,070	IMP	ROUN29
コラムス	4,130,053	N3	J=4372 L=134
スーパーハングオン（ライドオン）	2'52"52	ゲルハルト-H.O	ビギナー
ダライアス（IIじゃない！）	ルートにより64種類あり	6名の皆様	Bランク
ダライアス（ACFJNTY）	5,832,140	金がない本当にないどーしよ TAM	Bランク

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	208,290	これが穴うめ? アンビリーバブル!!	レベル1〜A-9
パイプドリーム（Bコース）	144,040	普通,他の人が書いた上に,上書きするか	レベル1〜B-9
パイプドリーム（Cコース）	403,670	穴うめにもなんねえよ	レベル1〜C-12
ミズバグ大冒険	628,140	オレは,二荒には,生きられない男だ!	
マジックソード	7,686,911		
雷電（1P・青使用）	3,356,050	篠原さん抜きましたよ!	2-2 ノーマル3機
T.M.N.T（2機設定）	400	M,B-R,S 香織ちゃん	3面

ハイテクセガ高崎店　群馬
群馬県高崎市中紺屋10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T（ノーマル・2人設定）	864	「稲葉さん元気ですか」CSD-DAR	1C,ALL ドナテルロ
T.M.N.T（ノーマル2人設定）	834	柊BUG	1C,ALL ミケランジェロ
★エアデュエル（[illegible]ノーマル3機設定）	1,213,100	ESSAY GRF-ⓣCHAK	1C 全2周ALL
コラムスII（ノーマル設定）	29,402	ESSAY-ILM	1C,8面 J=747
★G-LOC（初級・ノーマル設定）	1'36"4	俺がやらねば誰がやる 新命明㊙	1C,ALL
G-LOC（上級・ノーマル設定）	2'44"8	GYさん	1C,ALL また来て下さいね
★クイズH.Q.（ノーマル設定）	97,500	祝! 寺内君留年保留 CSD-ぬ"-AGF	1C,ALL T×5,J×1
★ラインオブファイヤー（ノーマル設定）	9,582,850	新命明㊙	1C,ALL BUG未使用
マジックソード（ノーマル設定）	9,035,192	MYK	20ゲージ ラストボスで死

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（上級）	2'36"1	GAMBLER-GY	ノーマル
パワードリフト（Aコース）	6'52"30	T&F-KOTとその弟子	ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'48"40	T&F-KOT	ノーマル
コラムスII	21,287	T&F-KOT	J=848 3面
ロッドランド（おもて）	707,600	山崎正敏	ALL ノーマル
ロッドランド（うら）	663,850	同上!!	ALL
ハテナ?の大冒険	2,503,400	ジェシー山形	ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−18	仏滅カンスト	ALL ノーマル

チャレハイ通信

★PC小樽(北海道)

●ファイナルラップ2を8台に増設しました。

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●大魔界村，グラディウスが2Fコーナーに入りました。

★プレイランドチャンプ(青森)

●今回からチャレハイに参加します。オール1プレイ50円にて，みなさんの来店をお待ちしております。どうぞよろしく！

スタッフ一同

★秋田キャロットハウス(秋田)

●秋田はどんどん冬になってくる。雪が降る前に新車のならしを終えたいわよん。

告：弘前に妖怪出現の可能性大。

(ALB-VTECとんち忍者)

★ハイテクセガ高崎(群馬)

●年内に第9段，第10ゲーム大会開催予定。どなたでも無料で参加できます。たくさんの参加者，お待ちしております。

●高崎名物ポワールのスパゲッティーを食べにきませんか？ご案内致します。ちなみに「海の恋人」(1,500円)は永パだそうです。

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	10,173,233	CRS-ROD	ALL
タートルズ	312		
ボナンザブラザーズ	999,999	CRS-ROD	ALL
雷電	8,993,240	NAI	3-6
スノーブラザーズ	4,178,360	ABe	51
トライゴン	653,960	YOS	
パロディウスだ！	1,368,000	NAI	2-3
戦場の狼II	999,990	T.N	ALL
コラムス	26,159,791	DAB	L295 J9999
グラディウス	8,834,200	H.H	6時間

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（１番）	1,694,900	MJS-立松和平条約	2-3
パロディウスだ！（２番）	1,010,500	ガラ体オレ-斉藤	2-3
パロディウスだ！	1,004,200	ACK-S.SAITOH	2-3
デンジャラスシード	2,800,650	TON TON	ALLクリア
ムーンウォーカー	280,300	T.KAIFU	ALLクリア
ビーストバスターズ	9,638,830	しんぶんやさん	ALLクリア
テトリス	787	らじうめ	LV99
パイプドリーム	67,500	千葉真一	LV3

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビーストバスターズ（１Ｐ）	6,231,210	Ⓔ-星白金B・Sⓒ	ALL
ミズバグ大冒険	1,026,240	URX-小森まなみ FC-SKG	ALL
ムーンウォーカー	289,850	NAO	ALL
ファイナルラップ２（ＵＳＡ）	2'17"33	SURPASSER NORI・P-E	1人プレイ
ファイナルラップ２（モナコ）	2'27"26	Y・S	1人プレイ
ファイナルラップ２（イタリア）	2'08"30	GODWIN	8人プレイ
ファイナルラップ２（イタリア）	2'18"31	VER-YSN'	1人プレイ
★パイプドリーム（１Ｐ）	1,043,090	ZZZ☆	C-14
レースドライビン（スーパースタント）	3,798,054	A.N RAMBO	ロードスター使用 MT
レースドライビン（オートクロス）	1,854,708	A.N RAMBO	テスタロッサ使用 MT

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（１Ｐ）	10,197,823	CHAT-YOU.A	F50クリア ノーマル
バルーンブラザーズ	1,262,990	悪趣味！なん	ライン 1259
タートルズ（１Ｐ・ラファエル）	525	「点だけ伸びてる・・・」なん㊙	3面スケボー ノーマル
忍者コンバット（１Ｐ）	5,551	H.H	ALL ノーマル
スノーブラザーズ（１Ｐ）	1,498,790	ESP	ALL ノーマル
フリッキー	9,899,990+α	祝！新装開店！でで一ん	R-290 残0　3㊙
メタルクラッシュ	170,130	AEX-ゴータマ・ポッタ・ポッタクリ	Stage11

プレイシティキャロットＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マジックソード	14,735,111	目指せセンター試験全国トップ/VAP	ALL 引退阻止成功
コラムスII	34,112	高松君に弟子入りして全イチ狙いVAP	8面 J=909
ミズバグ大冒険	2,198,910	一子相伝 SSC-ミズバグ坊主	ALL あと2千万？
ファイナルファイト（ハガー）	3,519,670	花ずきんヘアバンドがないと弱いMYR	6面ラスト 連射あり
クラックス（もうなくなった）	4,459,203	㊙ DIN-PAN	ランプオフ イージー

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（2人PLAY）	8,293,570	SUR-THIEF & 重富 英和	C-1～ALL
パイプドリーム（1人PLAY）	651,920	重富　英和	
マジックソード	11,417,167	O'NS	THIEFクリア
★コズモギャングズ（1人PLAY）	132	140はでそう!? Ⓔ-星白金B.Sⓒ	のびるはずだが。ムー
★ファイナルラップ２（モナコ）	2'25"48	SURPASSER -QTL-ROT	1人PLY
ファイナルラップ２（ＵＳＡ）	2'17"33	SUR-QTL-HIDAI	1人PLAY
★ファイナルラップ２（ジャパン）	2'27"21	SUR-QTLⓢ-HIDAI	1人PLAY
テトリス	999,999	NDの貴公子舞蝶	LINE560
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ	650	コピーロボットBUK-武氏武㋒	ドナテルロ ALL

スポーツセンターヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	1,561	EGG	
マジックソード（１Ｐ）	403	ナシ	
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ（１Ｐ）	403	ナシ	
アウトゾーン	4,862,230	MID	
雷電（１Ｐ）	1,777,370	KID	
トライゴン	838,320	Rai	
パロディウスだ！	1,070,400	RAM	
チキチキボーイズ	1,848,870	SiLph・K	
グラディウスIII	888,510	SHE と CORE	

プレイシティキャロット鳥山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	1,682,420	TYR-BIG	A-ALL 3面スタート
ミズバグ大冒険	872,180	M.C.K.	ALL
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ	775	だうだうやんま元気？ CRAMP	ALL
マジックソード	7,936,444	ちょっとかせいでみたよ㊎AI	ALL
トライゴン	1,880,160	ゲロゲロゲロッピー	ALL ㊙なし
サラマンダ	8,356,300	BLT-Y.M㋷	12-2

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆雷電（㊙）	10,000,000+α	EXCEL・星白金HIR	3-4 青側使用
★トライゴン（㊙）	2,904,160	雷電CD化!! VERTEX 早乙女愛	ALL ノーマル
マジックソード	13,826,421	FREEZIN'	ALL ノーマル
★空牙（シルフ㊙）	4,785,320	月白金SIG㋩	ALL ノーマル
コラムスII	28,696	ピンクの少年	R6 J568
ファイナルファイト（ガイ㊙）	4,332,880	SPR・BEE	ALL ノーマル
ファイナルファイト（コーーディ㊙）	4,105,510	SURPASSER QTL・やまけん	ALL ノーマル
★バルーンブラザーズ	2,408,770	とおく	2037ライン
ファイナルラップ２（イタリア）	2'18"10	VER-INS-YUSAN'	1P
恋のホットロック	10,000,000+α	とおく	R94達成

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キャメルトライ（ビギナー・タイム）	0'52"3	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
★キャメルトライ（エキスパート・タイム）	1'37"6	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
★キャメルトライ（スペシャル・タイム）	1'25"9	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
★キャメルトライ（ビギナー・スコア）	1,033,290	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
★キャメルトライ（エキスパート・スコア）	4,737,700	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
★キャメルトライ（スペシャル・スコア）	5,321,860	TYRANT-キャメ㊙-MAC㊝	ノーマル 黒玉　ALL
ＮＡＭ－１９７５（１Ｐ）	ナム㊙発動?	ひむとEXE チャーハンは永谷園	今月はゲームがない。集計
ザ・スーパースパイ	まだ入荷しない	今，バルダーダッシュが熱い！（ウソ）	用紙がうまらない．困った

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバク大冒険	1,565,940	けいま	1クレALL 永パ使用。
エアーインフェルノ（救助編）	385	AIR-T.N	パーフェクト2回。
マジックソード（１Ｐ）	7,958,022	たら&ぴにおん㊙（㊙劇団長！）	1クレALL ゲパゲパ。
★忍者コンバット（１Ｐ）	16,093	㊙=魔がさす KOMEGUNY㊙	1クレALL もう無理？
トライゴン（１Ｐ・連付）	2,245,520	まつおにやん㊙（おうちはゲーセン）	全2周クリア まだいけます
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ（１Ｐ）	726	やんま&宮塚氏元気 CRAMP BOY	1クレALL もういいや。
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	4,415P	G.M.C．もう終わってるサークル君	ふつうにやる 裏クザなし。
スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"95	G.M.C．ボケ老人㊎の弟子	ビギナー あと1秒。
スーパーハングオン（シットダウン）	6'46"08	G.M.C．ボケ老人㊎の弟子	シニア 2クラ1コケ。
雷電（１面クリア時究極スコア～）	129,060	KSGちゃん㊙ カセギちゃん㊙	ノーミス必須 3千×1コ。

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アサルトプラス（スーパー）	3,417,350	RAMBLER-REI	残×11 ALL
★ＳＴＵＮ　ＲＵＮＮＥＲ（クリアみえず）	1,238,435	RAMBLER-REI	レベル20 ワープなし
ＳＴＵＮ　ＲＵＮＮＥＲ（Level15）	BOOSTS 69	書生の村上さんⓇ	70枚はムリだ上の記録68枚
究極タイガー	6,630,080	井上 宗考 シャープファイブ	3-7 連射アリ
パックマン	266,430	五兆人SHYPER大行進〔本当は1人	鍵の10面 本当は5人よ
上海II（おやじ部門）	1,116	上海おやーーじ みんなおやーーじ	9面 おやじ配列
なんでアサルトプラスが一番上なんだーー？		PC早稲田に入荷し日が浅く，しかもス	た製品で一番コアが出てい
		るので…といえいがなんのことはな	ば聞こえはいい
		担当者のOh-Myです。はい。	Mother 担当　Ⓡ

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	336,870	NEOGEO袋はAM帰りの証し	A-11（A-7から
ミズバグ大冒険	170,930	ZAPだ	6-2
ファイナルラップ２（モナコ）	2'29"00	ATM-FX∞㋬㋢発熱POWER使用	1人プレイ 死去Time
ファイナルラップ２（ＵＳＡ）	2'16"11	TYとKATO	2人プレイ
ファイナルラップ２（鈴鹿）	2'32"11	秋田CHの店長とは?	1人プレイ
雷電（１Ｐ）	1,652,540	ふおる	2-0 2P側使用
パロディウスだ！（３番）	1,082,200	けいちゃん	2-2 マニュアル
大工の源さん（旧Ver）	1,355,200	福ちゃんだーい	ALL 残機7人

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ２（モナコ）	2'28"03	KT.	1play
ファイナルラップ２（ジャパン）	2'27"23	VERTEX-INS-YSN'	1play
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ	290	ファンキー7 セミ5連チャン	1play ドナテルロ
コズモギャングズ	150	V-HARDではないとつまらない!!	2play V-HARD
コズモギャングズ	94	謎の大学生	1play V-HARD
ファイナルラップ２（イタリア）	2'18"40	YSN'の人	1play
パロディウスだ！（３番）	1,112,600	朝-3点セット	

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創美ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（１Ｐ）	9,604,757	TA.	ALL ノーマル
コラムス	6,927,086	INK	ハード ジュエル5739
雷電（１Ｐ）	5,038,720	V-MAX・MPS 舞'N	ALL2-7 ノーマル
ムーンウォーカー（１Ｐ）	87,620	死名	記載なし ノーマル
バルーンブラザーズ（１Ｐ）	242,860	LEE	241ライン ノーマル
トライゴン（１Ｐ）	1,846,720	EXGANDER	2-8 ノーマル
ハットリス	999,999	REE	SET315 ノーマル
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ（１Ｐ）	331	死名	記載なし ノーマル
ダークシール（１Ｐ）	1,265,100	V-MAX・MPS 舞'N	ALL，ノーミス ノーマル
チキチキボーイズ（１Ｐ）	2,246,050	SEP-FECT-T.E	ALL ノーマル

★ゲームセンターペガサス(埼玉)

●なぜかグラディウスに人気再燃。ニューゲームを入れないせいか、良いゲームがないせいか？

★PC田町(東京)

●最近、当店にこようとして、なぜか「東京ROOF」へ行ってしまわれた人がいらっしゃいました。はじめてご来店の人は、十分注意してください。（全部うそです。店長より）

★サンシャインゲームセンター(東京)

●この号がでているころにはニューゲームもたくさんでているでしょう。どんどん入荷します。

★PC駒沢(東京)

●平石店長から遊佐未森……じゃなくて、小柳店長にバトンタッチしました。小柳店長をどうぞよろしく。平石店長ご苦労様。

★PC新宿(東京)

●うめちゃん絶賛の「ピットファイター」入荷予定。ファイナルラップ２も８台で大人気です。ピンボールもよろしく！

店員の香取と常連のうめちゃん

★PC早稲田(東京)

●当店で集計しているゲームは古いゲームば

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（ゼニデ・ボタン付）	12,287,080	POCHI	ノーマル ALLクリア
ミズバグ大冒険	121,800	POCHI	ノーマル 4-1
アウトゾーン	7,907,630	ALICE-ZED	ノーマル ㊙無 5-4
パロディウスだ！（1番・2-1）	862,300	T・北池 GO 1周クリア記念！	ノーマル 3機設定
パイプドリーム	479,070	MAT わるいな！貴夫くん	A（火事）7-15
ドルアーガの塔	1,074,460	T・北地 GO	1コイン，ALL ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	2'19"31	MAT 松吉	1人プレイ
ファイナルラップ2（イタリア）	2'20"88	MAT 松吉	1人プレイ
ファイナルラップ2（モナコ）	2'30"76	MAT 松吉	1人プレイ
ファイナルラップ2（鈴鹿）	あの人は速かったの巻	HIRさんお元気ですか?	花小CH 足軽一同

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（USA）	2'17"18	EXCEL-YMO	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"15	URX-SUM	1P
ファイナルラップ2（モナコ）	2'27"98	URX-CHK-ⓢ	1P
ファイナルラップ2	2'05"18	SLH&D.ELF	USA2P
ファイナルラップ2	2'09"40	矢島工務店	イタリア2P
忍者コンバット	14,606	R.G.B-STC	ALL
ミズバグ大冒険	ALL	URX-SKG	永パになっている
★ムーンウォーカー	316,840	URX-緑の少年	ALL あと30点
クイズH．Q．	85,000	URX-SKG	ALL TWIN×5
エアーインフェルノ	999	Ram	ALL

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトゾーン	5,329,820	AMP-K.L㊥	エリア 350%
クイズH．Q．	87,500	ARRøW-FAI	1COIN ALL
バトルシャーク	14,257,030	AMP-K.L㊥	10面
ナイトストライカー（Rゾーン）	94,722,240	AMP-SHO	P.B×6 ALL
ナイトストライカー（Tゾーン）	89,883,310	AMP-SHO	P.B×6 ALL
ナイトストライカー（Uゾーン）	89,622,570	AMP-SHO	P.B×6 次はPゾーン
USクラシック	−15	当店の今一番だぎっているゲームだ！	ALL
グラディウスII（3号機）		来月こそ本当に1000+α予定	
ミズバグ大冒険		だぁれも出してくれないよ～。	
マジックソード		こいつも，もっとやってくれよ～。	

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デンジャラスシード（ノーマル設定）	4,210,100	教習所かせぎKYO（裏×2ビデオ使用）	ALL，連射付 S×12，B×4
★サンダーフォックス（1P・ノーマル）	7,055,700	ABY'S-CBY	ALL ノーミス
ファイナルラップ2（1P・モナコ）	2'27"40	オールマイティー君 ABY'S-CBY	ALL ノーマル設定
ファイナルラップ2（1P・USA）	2'16"75	1ケ月おそいよEXC-RVS-NBG	ALL ノーマル設定
キャメルトライ（ビギナースコア）	932,060	パドル限界らくだ引退町田グルメ㊎名人	ALL（オーナ）ノーマル設定
キャメルトライ（スペシャルタイム）	2'37"0	体重平城君の2倍！町田グルメ㊎ZIN	ALL（会員制）ノーマル設定
スノーブラザーズ（1P・ノーマル）	4,852,890	北の海に似てる人（お待ちしてます）	ALL「SP」には負けない。」談
パロディウスだ！（1番・ノーマル）	1,896,700	Disp．．A㊀（岡山の職人君）	2-4（AM）後 マニュアル
マジックソード（ノーマル設定）	13,909,614	「たそがれたってダメだよ」一同「なんで」軍人	冬の海へ旅立つ老人1名㊟
スラップファイト（リクエストゲー）	9,999,990+α	ⒺRVS-MAX㊎ EXC-KUMA㊗	モモがあるよ 乱丸氏超燃え

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトゾーン（1P）	2,872,150	You吉くん	2-7 200% ノーマル設定
雷電（1P）	4,528,120	みさと	2-5青使用 イージー設定
マジックソード（1P）	4,215,831	You吉くん	ALL ノーマル設定
ムーンウォーカー（1P）	281,620	You吉くん	ALL イージー設定
コラムス	4,859,709	WYP-森田	J=4699 L=143
ハットリス	77,130	マスタ吉くん	S=84
エアデュエル（1P）	775,600	ポコペン佐藤	11面 イージー設定
大工の源さん（旧バージョン）	216,000	You吉くん	2周目2面 ノーマル設定
コズモギャングズ（1P・プロ）	98	You吉くん	ALL ノーマル設定
コズモギャングズ（2P・プロ）	186	TRM-IYE You吉くん	ALL ノーマル設定

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	13,153	闘魂三銃士MK-II	R-4 J.477
あしたのジョー	ALL	㊕MIU 他 4名の皆様	
カダッシュ（忍者）	60,000+α	魔神衆邪神ORC	ALL
カダッシュ（戦士）	50,713	魔神衆邪神ORC	ALL
琥球	188,040	闘魂三銃士MK-II	R-10
ファイナルファイト（コーディ）	3,286,540	魔神衆邪神ORC	ALL 残×0
ブロックアウト	96,518	横田ボワ夫	R-15 FACE122
鮫！鮫！鮫！	1,710,380	横田ボワ夫	R-9
ギャラガ88	660,510	UIM	2-29
ボナンザブラザーズ	350,500	よこた	R-7

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レーシングヒーロー（仏→日→エジプト）	60,651,680	MSO-10-LIE	ALL バグ有
T．M．N．T（3P）	543	EAST-MAX ㊎㊀	ALL
マジックソード	12,970,230	Ⓒ-Ⓒ-Ⓟ	ALL
クイズH．Q．	95,000	まう from伊勢佐木	ALL J×1，T×4
パロディウスだ！（1番）	1,621,300	GMC-立松	2-3 マニュアル
お知らせのコーナー（実は穴埋めか？）	改装中は大変御迷惑をおか		
	致しました。		
	スコア集計は続ける予定で		
	ので，どうぞよろしく!!		
P．S．（単なる追伸）	10日ではとても埋まらん??		

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII（イージー）	80,734	コパIIIの若武者!! RAG.T-TEM	ステージ17 J=2399
バルーンブラザーズ	1,076,050	清一色男!! RAG.T-TEM	ライン634 ノーマル設定
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"03	マークIIはいいぜ！N.ARC-ZAP	ALL 1P
ファイナルラップ2（アメリカ）	2'17"75	教習所でリフト！N.ARC-YUI	ALL 1P
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'30"25	箱根がホームコース AE86レビンだ！	ALL 1P
ファイナルラップ2（モナコ）	2'28"98	㊓研代表取締役だ！N.ARC-ZAP	ALL 1P
マジックソード（1P）	9,463,561	EXCEL-CGT-HなOL！	ALLビギニングスタート
雷電	4,363,700	SBK-しおばん君	2-5 ㊜ 青側
NAM-1975（1P・完全ノーマル）	1,144,100	ケチ・ボンクラ・オイボレ・カスかまし	ALL残×0 トラブル×4
テトリス（カンスト時ライン）	ライン=522で達成	目指せ宇宙-！N.ARC-ZAP	全消しなしランダムVer

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII（1P）	28,914	すさまG-BISKES ㋪	S.7 ノーマル
琥球	258,100	SOU.（RG2700万）	Rd.14 ノーマル
コラムス	80,775,085	すさまG-BISKES ㋪	J=9999 L=295
T．M．N．T（ラファエル）	749	KRT-RIK	S.5 ノーマル
ファイナルファイト（ハガー）	3,593,000	IKD-GON恥林㋬	ALL ノーマル連付
キャメルトライ（エキスパート）	2'27"1	GOR-山下少年㋤（戸水金返せー）	くろだま ノーマル
鮫！鮫！鮫！（1PVer）	2,116,110	大和田-ミラクル大和田	10-07 ノーマル連付
バーニングフォース（うら）[2]部門	4,921,550	すきまG-Rカモネ㋵	ALL ノーマル
カダッシュ	全キャラカンストクリア	すさまG-Rカモネ㋵	他2名
空手道	1,300,000+α	ずんたたばあっち（透明ホース使用）	名人（相もやれ）

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	275,280	Wendy	ノーマル B:0～10
パロディウスだ！	986,000	ZERBEUS-K.M	ノーマル 2-2
T．M．N．T（1人）	439	のむ。うつ。かう。BMC-VAX	ALL ドナテルロ
大工の源さん	1,419,200	Ⓒ	ノーマル 残8 ALL
ボナンザブラザーズ	743,900	ZERBEUS-K.M	ノーマル 12面
ファイナルファイト（1P）	3,460,930	後藤光太郎（GOT）	ノーマル ALLガイ

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	10,784,263	ひーくん！（シーフ使用）	ALL 表面のみ
雷電（㊜なし）	4,638,430	JOB-あつし㊙	3-0 1P側
チキチキボーイズ	2,178,430	やすくん	ALL レベル5
トライゴン（㊜なし）	1,907,890	JOB-あつし㊙	ALL
ムスタング（㊜なし）	10,000,000+α	ヤトワレゲーマーズ ANDET-H.T	7-1 残1 7-7 残3
テトリス	999,999	多数の皆さま	ノーマル設定
パイプドリーム（新製品告知）		3機設定で集計ですか?	1機設定ではつらすぎる！
ドラゴンスピリット（リバイバル告知）	843,260	たきや（勝手にのせたよ）	ALL
フラッシュポイント（リバイバル告知）		皆様の申請お待ちにしてます。	
上海II（？牌なし）	1,140	?牌つけてよー	9面 穴うめ

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番）	966,100	きあいの H.K	2周目3面
カダッシュ	LV-18	KASUGA SYOU	シーン4
カダッシュ	LV-19	KASUGA SYOU	僧侶 シーン5
ボナンザブラザーズ	999,999	FNA-KWA	ノーマル ALL
★ファイティングファンタジー	343,070	SHS-Y.N	2人設 ALL
バルカス	0	だれもやらない	それでも残っている
ザ・ビッグプロレスリング	0	超低インカム	スペシャル14インチ台

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	571,350	TPO（谷口社長PD鬼ウマ）	C-3-11面
ファイナルラップ2（モナコ）	2'22"41	NGC-GEO&KGB	2人プレイ 大ミス有り?
ファイナルラップ2（USA）	2'17"20	砂樹☆帝	1人プレイ
アウトゾーン	9,999,999+α	ZERBERUS-K.M㊥	8-1で達成 残3
雷電	395,210	閉店直前に出した人ゴメンネ！	2-5 青使用
ハードドライビン	1'21"14	情報屋のメグビン！○線さ～ん！	アレ?宮○君だっけ?
T．M．N．T	264	ベル吉君就職内定！オメデたう！	3面棒使い
ミズバグ大冒険	220,600	南ちゃんの最近のお気に入りだぁ－！	6-2クリアは近い!?
コラムス	63,702,186	ラッキー先生スゴイ！	LV295 J9999
ピストル大名		果して本当に入荷するのか?	本当に来た困ったぞ!!

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	560,840	中さん	7-2 101
コラムスII	24,302	FUA-VENUS	宝石=666 7面 101
マジックソード	9,704,953	FUA-VENUS	ALL 101
T．M．N．T（1P）	347	FGK-クリ丸	ALL ドナテルロ Ⓤ
T．M．N．T（2P）		ドナテルロ&レオナルド	5面 3設 Ⓤ
琥球	236,710	VAL-MYB㊙	13面 101
ムーンウォーカー	282,520	ARRøW-野比のび太	ALL 3設 101
雷電（1P）	4,604,490	VAL-渡辺	2-5 2P側101
ボナンザブラザーズ	999,999	FGK-DIE	ALL Ⓤ イージー設定
メジャータイトル	−13	FGK-クリ丸	ALL Ⓤ

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトゾーン	9,999,999	KEI	7-5，4ミス 663%
アウトゾーン	9,999,999	ANP	7-3，1ミス 638%
★コラムスII	51,775	ANP	R=10，ノーマル J=1361
雷電	882,800	XXX	1PLY 1-5
NAM-1975	919,700	T.T	ALL ノーマル設定
パロディウスだ！（3番）	933,100	ANP	2-1
トライゴン	716,570	MAX TACO3	1コイン R=8

かりですが，店においてあるゲームは古いものばかりじゃない！さあ，君もPC早稲田にきて確かめてみよう。きっとガッカリするぞ。ひゅーひゅー。

ニヤリと笑う店員の村上さんⓇ

★PC巣鴨(東京)

●とにかくスコア欄に書いてあるとおりです。今後ともよろしくお願いします。

by 北さんの代理Ⓜ

★PC高田馬場(東京)

●この号がでるころには，当店ではモニタとビデオが設置され，毎日F-1のビデオが流れていることでしょう！さらにィー，ウイニングラン鈴鹿GPも6台になってパワーアップする予定！腕に自信のある人，ご来店をお待ちしています。

★ゲームセンターコパIII(神奈川)

●今，ひそかに熱いワールドカップの筐体が2台になりました。

★PC長岡(新潟)

●当店の姉妹店（？）のザ・プライス丸大ナムコプレイスタジアムが9月22日で満1年を迎えました。これからもよろしくお願いします。

担当より

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングズ（1Pプロ）	57	お子様	1人プレイ
コズモギャングズ（2Pプロ）	121	お子様＋パグのおとおと	2人プレイ
マジックソード	4,733,885	Y.W	1人プレイ 50面
ミズバグ大冒険	2,438,940	YAS㋛	1コイン ALL

プレイシティキャロット善光寺店　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	623,300	ミズヤス	1コイン ALL
ムーンウォーカー	277,270	C&P-ILM	1コイン ALL
マジックソード	4,030,638	Y-W	フロア50
大工の源さん	1,476,400	KEI	1コイン ALL
ダークシール	957,450	ムシくん	1コイン ALL
ボナンザブラザーズ	527,600	しろでーん	1コイン R-8
パイプドリーム	2,581,050	とよ&ヤス	2P同時Aコース ALLクリア

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P）	7,677,040	DEAD-EDS	ALL
コラムス	32,170,156	NARC-U01 CRYPT AI	ハード スタート
雷電（1P・連付き）	3,627,560	人形師KEN	2-3 青使用
トライゴン（1P・連付き）	2,698,820	NARC-U11 紫童子	ALL
☆グラディウスII	10,000,000＋α	NARC-U01 CRYPT AI	旧バージョン 永パ未使用
鮫！鮫！鮫！（1P・連付き）	10,000,000＋α	Tiny-M.T	1Pパ 49-06
スクランブルスピリッツ	4,638,720	DEAD-EDS	2-5 ㊌
チキチキボーイズ（1P）	1,949,670	K・T	ALL
T.M.N.T	268	NARC-U19 FOOL-FOX	3-1 ドナテルロ

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	5,524,018	PST-NPIP	全面クリア
コラムス（イージー）	23,674	ATM-愛絵理Ⓗ	LEVEL9
コラムス（ミディアム）	654,745	UPA	L-51 ライン1483
コラムス（ハード）	127,160	ZZA/㋕	LEVEL20
ワールドスタジアム90′	HR=151m	H,K㋕	もんた(B)対H
ダライアスII（Z下）	3,426,020	ATM-C-Lufy	ALL ノーミス
バトルシャーク	10,915,770	PST-㊌9太	R-9 BOSS
パズニック	794,300	KEN	7-4-3
ブロックアウト	42,817	ZZA㋕ WARM UP	FACE96 13面
スプラッターハウス	343,000	GAAドかヘルパワー使用	ALL 残1

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電	5,492,810	XYZ ㊙	3-0 ノーマル
マジックソード	6,822,463	14号 ㊒	50面 ノーマル
ムーンウォーカー	275,590	NARC-Uφ6-白湯沢-RAY㋠	ALL ノーマル
ファイナルファイト	3,092,060	36号 ㊒	コーディー ALL
ボナンザブラザーズ	999,999	出して去っていった人	たぶんALL
テトリス	645ライン	20号 ㊒	カンスト時のライン
パイプドリーム（Aコース）	123,210	穴うめレーザー	ノーマル

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2′27″76	GC-WISEⒶ	1人プレイ
ミズバグ大冒険	366,300	WILL -和菓子水無月㊙	
パロディウスだ！	1,001,400	VMT-RED	2-3 マニュアル
パロディウスだ！	1,080,000	VMT-RED	2-3 マニュアル
パロディウスだ！（4番）	848,800	MOL=もりいち	2-1 マニュアル
雷電（2人同時PLAY）	4,248,580	L,P & VMT-RED	2-3
パイプドリーム（Aコース）	1,512,310	WILL -和菓子水無月㊙	ALL,1P A,S×2
TATSUJIN	10,000,000＋α	NNN	7-3にて 2F,50円
飛翔鮫（追悼記念）	15,325,920	NNN	下と同様ない 2F,50円
ドラゴンスピリット（もうすでにない）	1,372,030	静香命	ALL 2F,50円

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P）	4,045,509	しらん	ALL
ムーンウォーカー（1P）	279,350	いらん	ALL
雷電（1P）	1,846,150	のびん	1-8 青側使用
コラムス（1P）	28,707,849	9:5	L-295 J-9999
コラムスII	ラウンド-7	多数	面数優先
スーパーフォーミュラ（チャンピオン）	5′38″258	M,B	DP=36 レバー
チキチキボーイズ	937,870	H,K	ALL
パロディウスだ！（2番）	878,200	そろそろ下降ぎみ！	2-1
パイプドリーム	静かなブーム	しかしノルマ制は，つらいかも?	
琉球	上海に対抗?	しかし1Pでは，頭がパンク気味！	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番）	1,285,500	MKT-Y.S	1C,2-3 ノーマル
マジックソード	7,059,778	MKT-Y.S	1C,ALL ノーマル
T.M.N.T	250	かまし君	3面のボス 1C,ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	2′18″80	EHL	1人プレイ
WGP	P=120	人生ゲーム一本野郎 MAKOTO (MI)	ノーマル
ミズバグ大冒険	94,920	はぎお	3-2
ウイニングラン	2′09″781	人生ゲーム一本野郎 MAKOTO (MI)	ノーマル

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チキチキボーイズ	2,015,980	HDK	ALL
G-LOC（上級）	5′04″1	REZA	1コイン ALL
G-LOC（初級）	2′49″2	へんなヤツ	1コイン クリア
ムーンウォーカー	303,930	TSTのや	ALL
ムスタング	2,705,600	山川㊔	2-8
エアデュエル	1,067,100	TSTのや	2-7
ラストデュエル	598,000	TSTのや	ALL 残5
ゲイングランド（1P）	32,779,855	BeM	ALL
フェリオス	836,920	だれも書かんで書いちゃった！	ALL
戦場の狼II	943,100	スーパードーナッツ	ALL

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（1P・Aコース）	141,410	MEE	A-12,L1より ノーマル設定
ムーンウォーカー	305,660	一宮高校OB-MSK	ALL ノーマル設定
雷電（1P）	1,981,740	MASAKE	2-0,α連射 青側使用
コラムス	21,404,833	淮美子!髪しばらずにコンタクトにしろ	L=295,J=9999 HARDスタート
パロディウスだ！（1番）	751,300	大阪行けんくてゴメン! もえみちゃん	2-1 マニュアル
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5′38″793	CIA	DP=36,レバー ターボ車使用
サラマンダ	3,775,500	WI-DARAMAUS	6-1 ノーマル設定
フラッシュポイント（スキップなし）	1～31面	試験後本腰だ! RAP.DK=もみ	総タイム 5859″です
ブレイザー	10,004,400	これが限界?! 永パだお	14コインALL ご冗談を…
ブロシード	ライン=217	なぜかタダで遊べる RAP.DK=もみ	レベル52 コラムスIIだ

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（DXタイプ）	2′57″20	by T.Y	1コイン,クリア,アフリカコース
スーパーフォーミュラ	2′48″633	TAKAO,S	1コイン 日本コースクリア
ハレーズコメット	912,080	NAOKI	1コイン,8R ノーマル
ギガンデス	812,200	NHK	1コイン 6面
エアデュエル	457,800	T,S	1コイン 7面
チキチキボーイズ	2,015,000	MYN	1コイン ALL
グラディウスIII	404,850	KAZUMI㋮	1コイン,ビギナー,ALL
WGP（DX・オートマ使用）	point=112	MYN	1コインクリア ノーマル
WGP（DX・6速使用）	point=115	PAI	1コイン クリア
熱血硬派くにおくん	484,300	しんじ	1コイン 5周目

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T（ドナテルロ）	379	DEN君/俺菊地氏の本ほしい〜ISO	シーン3スケボー・3人設
ファイナルファイト（コーディー）	2,804,700	MLG-こんなんばっかり男・東刈谷	3人設定㊗ R6ベルガー
アルゴスの戦士（リバイバル）	全面クリア	NBS	完全ノーマル 3人設定です
ファイティングファンタジー（リバイバル）	全面クリアより	どこかの誰かさん	5人設定・他は全ノーマル
メタルホーク	11,655	NBS	ノーマル
ターボアウトランDX（マニュアル）	8′32″26	MSA-ADポチ	ノーマル設定 1クラッシュ
サイコソルジャー（リバイバル）	10月20日には入荷してる	うおおおーー燃える!!	設定は多分変えるよ
コズモギャングズ（1P・2P）	共に更新しておりません	がんばっちくり〜〜	上下ブレは無くしました
マジックソード	残念ですが変わってない	がんばっちくり〜〜	ゼニディンボタン付きです
チキチキボーイズ	これも残念ですが……。	がんばっちくり〜〜	完全ノーマルです。

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7260

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリア）	2′19″03	GAC-IFL -KTO㊔	1人Play 元気ですか?
ファイナルラップ2（USA）	2′18″20	WILL-ELY㋢	1人Play
ファイナルラップ2（モナコ）	2′28″35	GAC-IFL -GF	1人Play
パロディウスだ！（2番）	1,719,600	G.P-IKM	2-3 マニュアル
マジックソード（1P）	8,590,139	G.P-BBB 超究極激烈いとくやし!	R.0～ ALL
T.M.N.T（1P）	663	'IN-㋐れく	シーン5 鉄球地帯
パイプドリーム（1P）	184,000	G.P-イカ	A-10 (7からS)
雷電（1P）	5,265,540	由弥 まだまだ!	2-6 青機使用
コズモギャングズ（2P・プロコース）	174	G.P-TINAⓒ G.P-イカ	ALL
ワニワニパニック（1P・片手だよ！）	99	WILL-ELY㋢ ワニワニ神体	ALL ノーミス

イエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パロディウスだ！（2番）	2,351,800	HCM-POTSU	2-10 連付 4ツ ハッチ
★パロディウスだ！（3番）	2,021,600	MIROK	2-8 連付 ボス前
ファイナルラップ2（USA）	2′17″33	F40炎上記念 (YANⓇ)	パパもう一台買ってパワー使用
ファイナルラップ2（イタリア）	2′19″08	GAC-えるる	ラストで0.4秒落ち!
ファイナルラップ2（ジャパン）	2′30″06	NCR	
ファイナルラップ2（モナコ）	2′28″01	GAC-GF	あと1秒
雷電	7,503,970	UNP㊮	3-3 連付 青側
ミズバク大冒険	1,065,420	DCC-AGAS-KAC	ALL,残6
マジックソード	11,782,605	幸　坊	
パイプドリーム（Aコース）	1,622,260	NYS-GW-FESTA	ALLノーミス 10万×3

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2′35″08	羅夢-538	1P 残タイム9秒
ファイナルラップ2（USA）	2′20″01	I・B	
パイプドリーム（Aコース）	190,380	ASSIA-DENJI-BLUE	1P・LV15 LV10より
ミズバグ大冒険	10,531,590	譲留	ALL 永パ使用!?
G-LOC（上級）	6′23″5	くりす君ELF	ALL
T.M.N.T	575	YPT-BOZ	1P 5面
チキチキボーイズ	2,080,500	譲留	ALL レイシキ使用
マジックソード	13,355,662	YPT-BOZ	ALL
コズモギャングズ（1P・プロ）	104	PU3	ALL
コズモギャングズ（2P・プロ）	161	ⓒ&YPT-BOZ	ALL アイテム使用

★ハイテクセガ金沢(石川)

●超オールドゲーム入荷予定あり（予定は未定）。何が入るのか？

★西銀座ゲームプラザ(山梨)

●シューティング・ゲームに切り換え付き連射ボタンを取り付けました。

★Y.Pエンゼル(岐阜)

●最近，スコアをだしていこうとする人が減少中。歯止めをかけるスーパー・プレイヤーは現れないのか!?

★PC静岡&両替町(静岡)

●静岡店2Fにコズモギャングズ入荷。近日中にマジックソードのゼニデイン・ボタンと，T.M.N.T.の必殺技ボタンを設置予定。T.M.N.T.は3機設定になりました。

●11月に改装予定。

★ゲームランドウイング(静岡)

●この度，駐車場を拡張しました。県外からのお客様も車でどうぞ。旧国道1号沿いの青い看板が目印だ！

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●ただ今，つぎのレイアウト思案中につき，そのうち，いきなり変わるかも。アサルトプラスがコンソレット26に入りました。あの大

プレイシティマンモス　三重
三重県桑名市西別所倉持496-1　☎0594-23-4507

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（USA）	2'13"08	KON	2P協力 JAX
ファイナルラップ2（鈴鹿）	2'37"21	KON	2P協力 XYZ-H
ファイナルラップ2（イタリー）	2'17"66	ミク	2P協力 KON
ファイナルラップ2（モナコ）	2'35"53	KON	2P協力 XYZ-H
G-LOC（上級）	6'02"07	RIO,KIAHO くりす-ELF	ALL
G-LOC（中級）	5'36"07	RIO,KIAHO くりす-ELF	ALL
大工の源さん	329,500	YPT-BOZ	1コイン 全2周ALL
マジシャンロード	452,960	F14 どらねこ	ランク3 ALL
ミズバグ大冒険	279,430	GIL	6-2
マジックソード	8,965,977	YPT-BOZ	1コイン ALL

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシャーク（アップライト）	17,911,350	EAST-MAX(暴)(人)	ALL ノーマル
★クルードバスター（1P・ノーマル）	1,503,490	EAST-RVV(暴)(人) 次の格闘は?	ALL 2人設定
クイズH.Q.	66,000	Shoda-P	1クレALL
ミズバグ大冒険	1コイン 全面クリア	Shoda-P ZAT,BiOのまどか	
琥球	217,690	JIN &	1コイン10面
ボナンザブラザーズ（1P・ノッポ）	999,999	Bioのまどか	ALL ノーマル
ボナンザブラザーズ（2P・トータル）	1,046,000	Bioのまどか ABC(兄)	共にALL
T.M.N.T（2P・トータル）	671	EAST-RVV(暴)(人) 長瀬の使者	5-2 2設 共に1コイン
T.M.N.T（ラファエル）	636	KORE君,しおしお君,CGS君.	2設 ありがとう
T.M.N.T（ドナテルロ）	780	EAST-MAX(暴)(人)	ALL,2設 ノーマル

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険（アドベンチャー）	永パあり ALLで統一	EAP-PMX/よしみ君 TOK-辻(あに)/3名様	
G-LOC（初級）	2'06"8	ひなさん	残171.2秒 ALL
G-LOC（中級）	4'14"5	ひなさん	残141秒 ALL
G-LOC（上級）	2'47"3	MOVEMENT -ばくす	残297秒 ALL
コラムス（イージースタート）	39,353,911	TRM-AXL	L285 J9999
コラムス（ハードスタート）	52,711,283	TRM-AXL	L295 J9999
キャメルトライ（ビギナータイム）	1'17"4	SDI-TOK -辻(弟)	213580 ALL
サンダーフォックス	4,657,700	EAP-N・T -PMX(リ)	ノーミス ボーナス×2
パロディウスだ！（2番）	1,305,300	SDI-TOK -辻（あに）	2周目3面
パロディウスだ！（3番）	1,340,100	SDI-TOK -辻（あに）	2周目2面

ビッグキャロット京都店　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パイプドリーム（Aコース）	2,362,750	WZH	レベル1スタート ALL
マジックソード（クリア優先）	13,183,978	ネックレスなし(ど)	1P ALL ノーマル設定
マジックソード（得点優先）	14,065,149	店長警告N,H(ど)	1P 50面 ノーマル設定
★パロディウスだ！（1番）	1,470,600	BOM(ど)	2-6 ノーマル3設
パロディウスだ！（3番）	1,887,500	TURKEY屋(ど)	2-6 ノーマル3設
アウトゾーン	9,999,999	KNG	653% ノーマル3設
ミズバグ大冒険	1,284,840	WZH	ノーミス ALL
クイズH.Q.	84,000	カゲカゲのヒロヒロ	ALL ストック1
フラッシュポイント（とばし無し）	308,404	ISP.(ハ)	1～49面 ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,260,850	PAJ☆ポワトリン	ノーミス(確) ノーマル3設

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ムーンウォーカー	274,540	3Pが熱い-SSR	ALL
琥球	119,650	X天堂2	7面
ボナンザブラザーズ	999,990	Y,R	ALL
ファイナルラップ2（イタリア）	2'08"10	SDI-NMC&EXP	2P
ミズバグ大冒険	1,156,290	BAD-ILM	ALL
T.M.N.T	640	MKR-グレート寝具ベッドーメNM	ALL ドナテルロ
アウトゾーン	3,115,210	夏休みどこにも行けなかったⓅ	288%
大工の源さん（旧バージョン）	352,600	S.山中	ALL
トライゴン	723,060	C1815改	1-8
パロディウスだ！（2番）	1,578,400	2番が1番?	2-2

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（1P・アメリカ）	2'17"68	SDI-哭きの㊒	ノーマル ALL
ファイナルラップ2（1P・イタリア）	2'18"71	SDI-哭きの㊒	ノーマル ALL
雷電（1P）	5,534,670	SDI-DTH-K,N(ど)	ノーマル 2周8面
パロディウスだ！（タコ・マニュアル）	1,995,600	SDI-BOSTON	ノーマル 2周4面
★パロディウスだ！（ペン太・マニュアル）	1,255,400	SDI-哭きの㊒	ノーマル 2周5面
パロディウスだ！（ビックバイパー，M）	1,961,600	SDI-BOSTON	ノーマル 2周4面
ミズバグ大冒険	792,760	SURPASSER あ～べ	ノーマル ALL永パ無
ドラゴンスピリット	1,141,800	どらごんそうる	ノーマル ALL
マジックソード（1P）	13,460,320	OEC-M,I	イージー ALL
アウトラン（コースD）	4'35"90	ILL-GARMIX-GPS-X6	ノーマル ALL

ゲームプラザジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリア）	なし	リーダーの魔手に落ちたSTRは，悲し	デサント5割
ファイナルラップ2（USA）	なし	い青春をまっとうするハメに･･･。	
ファイナルラップ2（モナコ）	2'25"74	INGS-FAN	1Pノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	なし	自分の女を保険あつかいする男,FAN	
マジックソード（1P）	更新なし	INGS-N,H(ど)	ALL
T.M.N.T（1P）	なし	BAD君のプレイがみたい。by STR	
雷電（1P）	9,000,000+α	INGS-BOM(ど)	参考記録 面数不明
プレイボーイ（フリッパー）	9,632,120	ムーンライトブルース歌わしたら日本一	男と女でも日本一!/FAN
パロディウスだ！（2番）	1,842,100	B'Zと久保田はおまかせ/STR	2-4 ノーマル
パロディウスだ！（1番）	1,449,000	INGS-BOM(ど) ベストは2-6	2-4 ノーマル

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★T.M.N.T（ドナテルロ）	892	CYCLONE-HURRICANE	ALL ノーミス
ムーンウォーカー	280,250	FREEDOME-CAN	ALL 残=0人
アウトゾーン	9,999,999	CYCLONE-HURRICANE	648% 残=1人
アウトゾーン	9,999,999	CYCLONE-KIW	650% 残=3人
ミズバグ大冒険	1,719,440	CYCLONE-TAC	ALL 残=4匹
ミズバグ大冒険	612,990	GPT,S-MAX	ALL かせぎ無し
ファイナルファイト（コーディ）	2,963,750	CYCLONE-KIW	ALL
コラムス（イージー）	344,972	GPT,S-UAA	LV=35 J=1353
バイオレンスファイト	11,768,830	CYCLONE-GRIFFINE	初ALL,余り Ⓖでクリア
ワールドスタジアム	奪三振27個 パーフェクト	CST㊥	パーフェクトゲーム

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T（刀）	503	RCK-FG	R.5 ラストボス
T.M.N.T（ヌンチャク）	461	ダンシングドール MDR	R.5 ラストボス
T.M.N.T（棒）	736	RCK-FG	ALL
T.M.N.T（サイ）	473	LESTASS☆	R.3 スケボー
ムーンウォーカー	306,510	Mercury㊌	ALL
キャメルトライ（ビギナー）	421,850	THC-INJ -TAN	ALL 鉄球
キャメルトライ（エキスパート）	910,460	おるつCTE	ALL 鉄球
コラムスII	STAGE1～8クリア	TQT-THB 一〃気筒	サンプルスコアです
ハットリス	999,999	げびきた社長	SET=500

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆雷電（2P側使用）	10,091,900	ベジータ(ま)（ノーミスだ!）	3-6で達成 3-7達なし
マジックソード	11,001,103	SAD	ALL 表面
ファイナルファイト（ガイ）	3,562,690	END	20万エブリ連付
ファイナルファイト（コーディ）	3,622,100	杉本理恵ちゃんFanのADL	20万エブリ連付
ファイナルファイト（ハガー）	3,514,280	END	20万エブリ連付
コラムスII（1P版）	21,537	Mt.だいせん	J=616 フラッシュ
鮫！鮫！鮫！	5,645,070	ベジータ(ま)	ノーマル5機連付
ムーンウォーカー	303,170	Mercury(水)	ALL,残2
ビーストバスターズ	3,555,960	α-KI	6面
琥球	84,570	ダミアン村岡ブー㊟	ノーマル設定 工藤めぐみ命

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	165,400	にせSAK!	A-13 1面スタート
T.M.N.T（1P）	494	RPM-RED	ALL ドナテルロ
マジックソード（1P）	8,385,659	RPM-EXE	F.50
雷電（1P）	1,711,930	ランマ	1-7
テトリス（イージー）	538ライン	ATP	
サンダークロス	10,000,000+α	JAC-KING H,Y(ひ)	8-3で達成
ファイナルファイト（コーデイー）	3,629,270	MHC・会長引退? H,Y(ひ)	6面
ワースタ'90	C 18-G 0	EEL	3回コールド
バトルシャーク	17,620,000+α	EEL	2面 75 3面 120

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T	295	Bitの子分	ミケランジェロ
マジックソード	1,544,385	Q	30F L=30
ファイナルラップ2（USA）	2'13"05	Bitのでし(ち)	2P
ファイナルラップ2（USA）	2'20"31	NAGのでし,れーたいだりつの(新)	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'24"25	ちゃうのでし(N)	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'22"60	OCman	2P
ミズバグ大冒険	196,410	Bitのでし(ち)	5-2

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T	604	T,S(㊇)	ドナテルロ ALL
T.M.N.T	562	T,S(㊇)	ラファエル R.5
T.M.N.T	432	H,Y	レオナルド
T.M.N.T	422	H,Y	ミケランジェロ
パロディウスだ！	2-4	T,S(㊇)	タコ
アウトゾーン	9,999,999+α	T,S(㊇)	999%
大工の源さん	1,188,000	くそげえあいれむ	2ALL
ムーンウォーカー	300,000	T,S(㊇) やるきなし	ALL
マスターズゴルフ	−20	A,K,D	ALL
マジックソード	4,500,000	H,Y	ALL フロア0から

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	2,072,660	IS	
ムーンウォーカー	211,730	マイケル楽豆腐16	ノーマル2機 1クレ5-1
コラムス	73,138,620	無念だ/HUTSU	ハード
ミズバグ大冒険	221,130	ぶるーべりーじゃむ	5-2
グラディウスII	3,132,800	RIS	1-F,5-8 復活中
グラディウスII	5,000,000	CGS	2-F
ファイナルラップ2（モナコ）	2'32"71	DS誠	1人プレイ

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T	263	A	3-2
琥球	204,750	H・O	11面
コラムスII	14,286	VIP-RX	6面 J539
ビーストバスターズ	2,190,240	K・N	4面
大工の源さん	1,417,600	PIP-QRZ	ALL
アウトゾーン（2P）	4,083,300	VIP-RI VIP-RIX	239%
トライゴン	1,829,100	XPT-CAN	2-5
ファイナルファイト	2,520,230	PIP-QRZ	ALL コーディー
雷電（2P）	4,910,330	VIP-RI PIP-XYZ	2-6
ビーストバスターズ（2P）	2,929,180	K・N MIYAO	6面

画面で久しぶりにやると、ちょっと気持ち悪くなります(本当)。

★プレイシティマンモス(三重)

●コンソレットの数が増えました。大駐車場完備ですので，みなさん車でお越しください。

★BC京都(京都)

●皆様にご利用いただき，好評であったキャロット名物の100円セットが，品質の向上及び，業者の都合で120円になりました。今後もよろしくご利用くださいませ。

★タイトーイン002スタジアム(大阪)

●ダライアスの3画面筐体にムーンウォーカーが入りました。ボディ・ソニックはいいが，ゲームがしにくいと大変好評のため(?)，例のごとく，この号がでるまで，そのままであるかは不明です。

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●当店はこの度，全台エアロシティになりました。やりやすくなったゲームを，楽しみにきてください。　担当者SBK.

★PC表町(岡山)

●最近，当店にも連射装置付きのゲームが多くなりました。ぜひ一度，遊びにきてください。

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	6,817,493	DIAMOND-AIA	クリア ノーマル
パイプドリーム（Aコース）	459,360	AIA	L-13 ノーマル
パイプドリーム（Bコース）	279,800	GHQ	L-8 ノーマル
パイプドリーム（Cコース）	181,040	AIA	L-9 ノーマル
ボナンザブラザーズ	214,000	水無月	6面 ノーマル
ワールドスタジアム'90	回コールド	GUM	11-1ノーマル (L-G)
ウイニングラン鈴鹿GP（6MT）	2'51"170	GAC	ノーマル
ブロックアウト	51,239	GUM	14面 ノーマル
バーニングフォース	595,480	Yas	5-1 ノーマル

ゲームセンターJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-22-0812

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2 (U.S.A)	2'16"81	MCO	1P スピンゴール
ファイナルラップ2（イタリア）	2'18"90	MCO	1P
ファイナルラップ2（モナコ）	2'29"26	MCO	1P
マジックソード（1P）	3,327,340	XPT-UG.	1coin ALL
T.M.N.T（1P）	399	OPA（ミケランジェロ）	シーン3 ヘリの所
トライゴン（1P）	2,197,950	XPT-CAV（免許とりたて）	2-9中ボス
コラムスII（F.コラムス）	25,755	XPT-BOL（やる気無し!）	J-914 St.7
パロディウスだ!（1・2・3番）	3キャラとも2周目3面	XPT-M.T	マニュアル
たずね人　だれか XPT-CAM氏を!	知りませんか,	今年の2月ぐらいから姿をくらましています。	カムバック CAM氏/Ⓜ
XPT-CAM氏の→ネームを見たことが!	ある人は連絡ください. ↗	CAM氏 復活してください (BOL)	XPTの KITより

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P・1階より）	11,556,956	AMショーの占い死ぬまでスランプ不調	CHUNどひょ〜んALL
★琉球	304,120	K.どぴょーん	17面
コラムスII	45,300	XYZ	10面 J=1261
コズモギャングズ（2P）	156	佐藤 and 河内	プロコース ALL
バルーンブラザーズ（スコア部門）	124,920	KAB-SETどひょーん	115ライン イージー
バルーンブラザーズ（ライン部門）	117,650	KAB・SETどひょーん	155ライン イージー
ミズバグ大冒険	1,084,470	T'shのり助(ハ)-OMASOP要員	ALL,残6 大ボケスコア
パイプドリーム（A-7面から）	R=11	CHUNサーティンは弱い土人スタンド	スコア募集中 入荷10月9日
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'28"51	K.どぴょーん	1人プレイ スタートミス
T.M.N.T	378	(か)-OMA かは傾奇者のか	4-1(R7)

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	744,080	SURPASSER あーべ(本物)	ALL ニセモノ注意
ダークシール	960,200	SURPASSER べんぢ	ALL
T.M.N.T	409	SURPASSER べんぢ	3面 レオナルド
大工の源さん	1,390,800	SURPASSER Y.T(あ)	全2周クリア
ライディングヒーロー	90	SURPASSER Y.T	ALL,1位
パロディウスだ!	1,382,400	スカとって死亡	タコ 2周目3面
クイズH.Q.	80,500	SURPASSER Y.T	ALL
エアーインフェルノ	999	SURPASSER LEE(知)・T・N	救助編 ALL
コラムス	19,179,842	SURPASSER Y.T	BGMがB'Zならカンスト.
カダッシュ	EXP 60,000+α	SURPASSER (ほ)-ろおむ(ち)	全キャラ カンスト

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	10,000,000+α	PIA-LARU-E.F	ALL,1C 永パの証明
ムーンウォーカー	289,020	PIA-CNT/Ⓐ	ALL,1C 残0
ハットリス	999,999+α	PIA-CNT/Ⓐ	SET300で達成!!
T.M.N.T	519	ろん(ぱ)	ALL,1C 残0
キャメルトライ（SP・スコア）	924,250	あと400万もこんなパドルで	ALL
キャメルトライ（EX・スコア）	862,360	出るわけない!無理なもんは無理!	ALL
キャメルトライ（TR・スコア）	204,910	条件が違いすぎる!（負けおしみ）	ALL でもくやしい

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!（1番）	790,500	LAZY・・・・・	ノーマル設定 2-1
パロディウスだ!（2番）	777,000	LAZY・・・・	ノーマル設定 2-1
テトリス	999,990+α	・羅・	ライン999 レベル最強
琉球	235,860	RYU-SEAKY	14面
大工の源さん	1,407,200	・O・	ALL
アウトラン（デュアルウェイ）	60,161,930	RYU	4'40"28 80秒設定

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★大工の源さん（ニューバージョン）	4,541,900	INDICK-DMV	ALL
サンダーフォックス	6,464,700	INDICK-たか兄	ALL
コラムスII	36,707	INDICK-URAN238	10面 (9面クリア)
琉球	193,890	KGC-KAZU	11面
T.M.N.T（ドナテルロ）	619	INDICK-Kim	ALL 3機設定
クイズH.Q.	88,500	Y.384とKGC-KAZU	ALL
ハットリス	867,642	INDICK-E.HOBA	588SET
ファイナルラップ2（イタリア）	3'28"03	INDICK-CANLTD	6周設定
クォース（2機設定）	628,740	INDICK-Y.384 どひょ〜ん	2周目2-0 BP-2105
雷電（青）	8,180,000	INDICK-ROBOCOP	3-3

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	12,898,401	ロミー山田山	1C,ALL
マジックソード	12,050,643	BIG	1C,ALL
雷電	7,826,660	JOE!	3-3,1C
雷電	5,743,630	G.M.C.DURAN	1C,3-0
ムーンウォーカー	309,820	SUP-NYMPH?	1P,1C ALL
ムーンウォーカー	309,800	Mr.SHOCHAN	1P,1C ALL
コラムス	20,555,798	松岡 "MAY" 直樹	L295 J9999+α
エアーデュエル	1,210,800	SUP-NYMPH?	1C 全2周クリア
ファイナルファイト	3,452,170	BABBY	6面ガイ 1C
パロディウスだ!	1,769,700	ELF.	K,H ツインビー・オート・パロ・シップ

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	STAGE 11	やちょ	46923 J=950
★ウイニングラン（テクニカル）	2'18"948	プロフェッサー Y.N	
バルーンブラザーズ（1P）	1,200,000+α	R-Iどひょ〜ん	L-1000+αでやめた
琉球	189,220	鬼ゃ〜ず,TRX-めすろん!	11面で死 1C
ミズバグ大冒険	ALL	UDS-OKP	1C 68万+α
T.M.N.T（ドナテルロ）	418	やちょ	5面ボス 1C
T.M.N.T（レオナルド）	493	ZAM II号	5面 1C
パイプドリーム（Aコース）	817,550	(撃)・影・Ⓗ どひょ〜ん	A-13 最高16面
★パイプドリーム（Bコース）	454,370	INDICK-Y.384どひょーん	B-11
デンジャラスシード（連付,FULL）	最速連射装置募集中です	只今FULLモードにてスコア受付中!	

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	549,600	SURPASSER サブ家派-RTM	ALL
琉球	154,130	SURPASSER ベーションRTM	9面マスター
キャメルトライ（スペシャル）	1,286,990	SURPASSER 大学ボロボロ(文)	タイムは 2分43秒
コラムスII	7面	SURPASSER IWM設立R.T	対戦者募集中 1Pはくそ(ゲ)
T.M.N.T（ドナテルロ）	496	INDICK-Kim	また来てね♡
グラディウスIII (B-F)	2周目9面	SURPASSER 帰って来たY.M	来店記念 脱走中!
花のあげまん（モデル最悪部門）	全面クリア	SUR-大村家派 SOP-マハラの良	ビデオ2周目 突入
スーパーフォーミュラ	5'34"807	SUR2軍自主トレ マスク8	来月29秒予定!
TATSUJIN	10,000,000+α	SURPASSER (文)	福岡支部第一号 達成記念
チャンピオンレスラー（うたげ部門）	全面うたげおわらし達成	SUR-マスク3号 & H.くそ石	集計希望 全国TOP!

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンボーリング	206	嶽　雄高	社会人
T.M.N.T	222	中島　稔	レオナルド使 3面
パロディウスだ!（2番）	275,000	中島　稔	6面 マニュアル
大工の源さん	73,900	中島　稔	3面,旧VER 社会人
ストリートファイター	732,200	中島　稔	1コイン オール
ロッドランド	80,550	浦賀　和則	中2年生 8面
ボナンザブラザーズ	59,500	橋本　賢男	中2年生 3面
ヘビーバレル	1,494,900	林田　直樹	高3年生 オール
マジックソード	21,550	松本　美則	中3年生
スーパーモナコGP	1,605	西岡　洋右	中3年生 政調会長・自

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ムスタング	392,800	町田　幸人	
サンダーフォックス	332,200	中島　稔	2面
ブロックアウト	64,389	志村　健太郎	10面 FACE81
エアーバスター	235,380	中島　稔	3面
チキチキボーイズ	928,570	池田　さん	ALL
SAR	119,340	田中　あつし	2面
キャメルトライ（ビギナー）	168,350	森川　武士	ALL 青玉
キャメルトライ（エキスパート）	258,440	ホーチング木村	ALL 雑君
キャメルトライ（スペシャル）	3'26"3	RCK-FG by 角田	ALL
ダークシール	855,500	月野夜 by 前山	5面

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-6 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（ハード1）	−23 (−10.−13)	ESP!!君	18HALL,A×2 E×2,B×13,P×1
アウトゾーン（1P・ノーマル設定）	8,109,430	ブー大先生Ⓔ	5-7 500%
T.M.N.T（ラファエル）	361	中原勇夫	3-2 ノーマル設定
雷電（2P側使用）	3,881,020	魔法石でメガクラッシュ? ESP!!	2-4 イージー設定
雷電（2P）	4,453300	HSZ&ILM	2-4 イージー設定
マジックソード（1P）	4,866,704	中原勇夫	ALL イージー設定
トライゴン（2P）	1,894,650	HSZ&フリーザさま	2-8 イージー設定
パロディウスだ!（2番・マニュアル）	976,900	ブー大先生Ⓔ	2-2 ノーマル設定
スノーブラザーズ（1P）	2,741,640	ZAP	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（1P）	2,758,730	by私はだれでしょう	最終面 ノーマル設定

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電（1P）	1,856,560	ESP氏,来店ありがとう,VIC	ノーマル7面 1up×1
ファイナルファイト（コーディー）	5,552,330	Excerina-LUM.	ノーマル 6面
マジックソード（1P）	4,174,220	Excerina-YS.	ノーマル フロア-50
エアデュエル	402,900	やる気が……… CHI-VIC!	ノーマル 6面
コラムス（ハード・スタート）	20,264,372	頭がホワイト! ESP!!	レ=285 ラ=9999
パロディウスだ!（2番）	1,070,100	CHI-T・M・S	ノーマル 2-2
パロディウスだ!（3番）	945,900	Excerina-YS.	ノーマル 2-1
コラムス（ハードスタート）	6,825,447	TTT-斉藤さん（山口）	ノーマル
ファイナルファイト（コーディー）	1,867,430	悪運の強い! 阿比留	ノーマル 6面
TATSUJIN（イージー）	10,000,000+α	TTT-かわうそ君	8-α エリア999+α

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	2'20"830	JAL	C-7 スタート
スーパーバレーボール	70,500	岡山隆司	1コイン
メタルホーク	12,206	中山	
マーベルランド	731,060	EPROM	1コイン 4-3
グラディウス	562,100	EPROM	2-2
チキチキボーイズ	1,726,040	なあじ	1コイン
ファイナルラップ2（モナコ）	2'34"08	EPROM	WIN
X・マルチプライ	2,183,100	JAL	
ウイニングラン鈴鹿GP	249,353	M.P.D-MI	6MT
ワルキューレの伝説	1,056,440	EPROM	1コイン

★ゲームセンターカントリーボーイ(広島)
●連射装置がついたよ。みんな来てね！

★ゲームセンターJOY呉(広島)
●他県からのお越しをお待ちしております。こられるかたは連絡してください。
(XPT一同より)

★タイトピア木屋町(愛媛)
●さて，ショーも終わったし，この号がでるころには何か新作が入荷していることでしょう……と願いたい今日この頃。

★サブカルチュア(福岡)
●ゼロウィング㊤とヘルファイヤーが再入荷。達人，ツインコブラ，鮫^{3}などがあります。

★ゲームキャロット住吉(長崎)
●キャロット住吉ではハイスコア申請の方にすばらしいプレゼントを用意しております。ただし，ウソ・スコアはご遠慮くださいませ！

★サミーハウス(長崎)
●今月から掲載されることになりました。今後ともよろしくお願いします。
(店員一同)

★　★

神宮前キャロットハウス 宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリア）	2'21"18	MGF-渕野	1人プレイ
ファイナルラップ2（モナコ）	2'31"43	魔獣戦士 ルナ・ヴァルガー	1人プレイ
ファイナルラップ2（モナコ）	2'39"58	MAットシ君 HIKARUが1番	2人プレイ
コンバットライブス（ブリッツ）	5面	MGF-KOB	ノーマル 回復なし
T.M.N.T（1P）	453	MGF-KOB	シーン3 ドナテルロ
パロディウスだ！（1番）	1,025,500	NAKARIN	2-2 マニュアル
ダークシール（詩人）	861,600	NAKARIN	ALL
ダークシール（魔法使い）	866,750	FKU	最終面
パイプドリーム（A-7スタート）	213,760	MGF-ZIN	1人設定 A-13
パイプドリーム（B-7スタート）	219,900	MGF-AHO	2人設定 B-11

ヤングパレスゲームセンター 沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 ☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライゴン	707,870	伝説になった少年	8面
T.M.N.T（レオナルド）	410	鬼魔将	全面クリア
T.M.N.T（ミケランジェロ）	433	鬼魔将	ALL
T.M.N.T（ドナテルロ）	819	鬼魔将	ALL
T.M.N.T（ラファエル）	791	鬼魔将	ALL
スノーブラザーズ	2,117,200	ノーリダー	
パロディウスだ！（ビッグ・ハイパー）	701,400	KOSEI	2周目1面
コラムスII	20,592	伝説になった少年	6面
★クイズH.Q.（1P）	98,000	えっくす えっくす えっくす えっくす	
コラムス	168,005	VFR	L83 J2571



ビデオゲーム近況報告

★ファイナルラップ2

鈴鹿が一番。

敵車が汚い！

大学生に超はやりしてます。

予想どおり。

★ワールドスタジアム'90

ダイエーホークスのおかげです……。

みんなでわいわい。

ペナントレース終わって，まだいけるか？

巨人対西武しかやりません。

★雷電

シューティングなのに高インカムで息が長いのに驚き。

オーソドックスなのが受けたのか再度伸びだす。

連射装置をつけてよくなった。

★マジックソード

うまい人しかあまりやらない。

この難度で長続きするか？

はじめがむずかしいよ。

100万点ダイアモンド，ペンダントで2倍，うりゃ。

チャレハイ集計後記

やんま：どーも，こんにちは。やんまです。今月の集計店数は，93店でした。

宮塚；ちょっと，少なめだね。

やんま：AMショー前で，ぜんぜん新作がなかったから，しょうがないね。送ってきたお店の集計用紙にも，いいゲームがないっていっぱい書いてあった。

宮塚：そのせいもあってか，古いゲームのハイスコアが，あちこちにあるある。

やんま：そうそう，チャレハイ通信でもオールド・ゲームが復活しました，ってのがこのごろ多いよ。新しいゲームのかわりに古いゲームを置くところが増えてるみたい。それでけっこう人気があるようだし。

宮塚：なつかしーって，やり込んだら思わぬスコアがでちゃったりして。はは。

やんま：そういう，オールド・ゲームのハイスコア申請はどうするの？

宮塚：これからも集計していきたいね。昔，全国に載ったゲームはできる限りチェックしていくつもりだよ。たまに見落としちゃったりするけど……。古いゲームで自信のあるスコアがでたときには，ちょっとコメントでもつけておいてくれるとありがたいです。そうすれば見落としが少なくなると思うし。

やんま：なるほど，ではみなさん，古いゲームでもがんばってみてください。意外とおもしろかったりしますよ。

宮塚：でも，来月は新作がいっぱいでるから，そっちも目が離せないね。

やんま：カプコンのUS NAVYなんか，また熱くなりそう。

宮塚：やっぱり期待はミッチェルのSUPER PANGかな。前作は非常におもしろかったしねぇ。ぼくも思わずやり込みましたよ。今度のはパニック・モードが熱そうだよ。

やんま：シスコヒートもでるし，GPライダーもでるね。

宮塚：なるべく人がやらないようなゲームを狙うのも全国トップへの近道かもしれないよ(笑)。ぼくもそういうタイプだったからね。

やんま：はは，おもしろくないゲームをひたすらプレイしても苦しいだけじゃない？

宮塚：いや，それもゲーム人生(笑)。

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

このコーナーは，ビデオゲームの中古基板情報を掲載するとともに，これらオールド・ゲームの中でも，1万円前後で入手可能な良質の作品を毎月1作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，大きくわけて二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を使う方法です。いずれにしても，ほしい基板が見つかったら，まずはお店に電話をするなどして，くわしい話を聞くといろいろわかると思います。

今月のおすすめ中古基板
「B-ウイング」

今月は，1984年度・データイースト作品『B-ウイング』を紹介しましょう。

8方向レバーと2ボタンで操作を行ない，八つのウイングを使いわけて敵を撃破していくという，縦スクロール・シューティング・ゲームです。さまざまな点で独特のセンスを感じさせる異色の作品といえるでしょう。

ズバリ！データイーストでしょう

なんてったってデータイーストです。古参メーカーです。ビデオゲーム開発の歴史は，あのジャレコよりもテクモよりもカプコンよりも長いのですよ，あなた。

'78年に『スーパーブレイク』というブロック崩し物，『バルーン』という風船割り物，そして『スペースファイター』というインベーダー物等の開発を経験しているのですから，そこらのひよっこメーカーと一緒にしてはいけません（当時，日本のビデオゲーム・メーカーはほぼ例外なく上記3ジャンルのゲーム開発を経験しているといってもよい。唯一の例外がナムコかもしれない。同社は当時かろうじてブロック崩し物と呼べるものとして『ジービー』『ボムビー』『キューティQ』を開発していた程度で，風船割り物もインベーダー物も手をだしていない）。

さて，データイーストといえば，今でこそプレイヤーの笑いをとることをもっとも得意とするメーカーといわれていますが，やはり昔からそういうメーカーでした。

モグラたたきのビデオゲーム化ともいえる『モールハンター（1979年）』，ディスコで踊り狂うギャルを囲んでつかまえるというミステリアスなゲーム『ディスコNo. 1（1982年）』，お年寄りをもっとゲーム・センターに呼び込もうという遠大なる野望をもって開発された『ハロー・ゲートボール（1984年）』など，伝統的に妙なゲームは得意としていたといえます。

最近でも，まる子ちゃんが見たら顔にタテ線が入りそうな，『トリオ・ザ・パンチ』などという，今どきそのタイトルの出所をどれだけの人がわかるのかという作品を発表したの

ビデオゲーム中古基板情報

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
大工の源さん	110,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
エアデュエル	75,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
R・タイプII	45,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
アールタイプ	38,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	(株)玉屋
R・タイプ	35,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ムーンパトロール	15,000円	'83年	シューティング	有	有		(有)テクナート
トロピカルエンジェル	15,000円	'83年	水上スキー	無	有		(有)テクナート

ATARI

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラックス	24,000円	'90年	アクションパズル	有	有		パワードサービス

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バルーンブラザース	78,000円	'90年	アクションパズル	有	有		(株)玉屋
ギガンデス	48,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
NEO GEO本体	58,000円	'90年				新品	(有)テクナート
SAR	58,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
NEO GEO本体	55,000円	' 年		有	有	[illegible]	ソフトショップ☆マリオ
スカイソルジャー	30,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)玉屋
NEO GEOソフト	28,000円	'90年	各種			新品	(有)テクナート
怒	18,000円	'86年	アクション	有	有		(株)玉屋
アテナ	13,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイナルファイト	208,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート
US. NAVY	198,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
マジックソード	188,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
マジックソード	140,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
エリア88	120,000円	'89年	シューティング	有	有	ハーネスサービス	ソフトショップ☆マリオ
戦場の狼II	113,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
1941	108,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
虎への道	23,000円	'87年	アクション	有	有		(株)玉屋
ブラックドラゴン	22,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ラストデュエル	22,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
エグゼドエグゼス	18,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
F1ドリーム	16,000円	'89年	ドライブ	有	有		(株)ケイアイシー
1942	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)玉屋
バルガス	9,000円	'84年	シューティング	有	有		パワードサービス
戦場の狼	8,000円	'85年	アクション	有	有		(株)玉屋

キューゴ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エアーウルフ	18,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)玉屋

コナミ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
パロディウスだ！	148,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
サプライズアタック	148,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
T. M. N. T	135,000円	'90年	亀アクション	有	有		(有)テクナート
パロディウスだ！	120,000円	'90年	シューティング	有	有	ハーネスサービス	ソフトショップ☆マリオ
トライゴン	100,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
グラディウスIII	65,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
グラディウスIII	60,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
ツインビー	30,000円	' 年	シューティング	有	有	電源ハーネス付	(株)ケイアイシー
魂斗羅	28,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
魂斗羅	25,000円	'87年	アクション	有	有		(株)玉屋
サーカスチャーリー	6,000円	'84年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

サクセス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
究極のオセロ	50,000円	'89年	オセロ	有	有		(有)テクナート

サン電子

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		(有)テクナート
カンガルー	8,000円	'82年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

ジャレコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ロッドランド	60,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
ザ・ロードオブキング	60,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート
ザ・ロードオブキング	58,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	(株)玉屋
ロッドランド	58,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
実力プロ野球	48,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット¥20,000	(株)玉屋
天聖龍	48,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥12,000	(株)玉屋
P・47	48,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)玉屋
プラスアルファ	48,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
シティボンバー	28,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)玉屋
ぶたさん	20,000円	'87年	ぶたアクション	有	有		(株)ケイアイシー
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

セガ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ムーンウオーカー	100,000円	'90年	ダンス・アクション	有	有		(有)テクナート
テトリス	100,000円	'88年	アクションパズル	有	有		(有)テクナート
コラムスII	98,000円	'90年	アクションパズル	有	有		(有)テクナート
ケイングランド	98,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥48,000	(株)玉屋
テトリス	78,000円	'89年	アクションパズル	有	有		(株)玉屋

は，記憶に新しいところです。

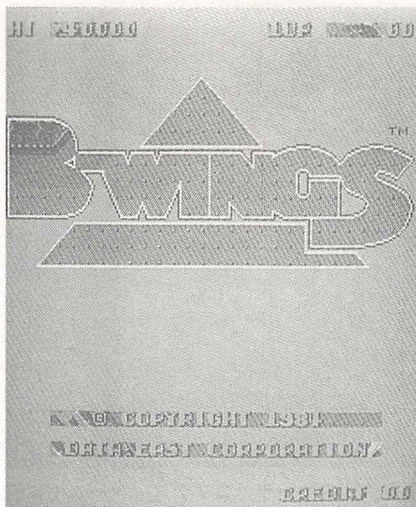
データイーストのシューティング・シリーズとは？

データイーストを代表するシューティング・ゲームといえば『ザビガ（1984年）』『B-ウイング』『ダーウィン4078（1986年）』と，やはりこのあたりになるかと思われます。

まず『ザビガ』と聞けば「あれはおもしろかったなあ！」と，なつかしそうに，そして力強く語る人も少なくありません。自機を操作して，地上と空中を行ったり来たりするというシステムの中にふんだんに盛り込まれたゲーム性が実に新鮮でした。そう，あの，「スクロール面を２面持った基板を開発したので，それを最大限に活用したアイデアのゲームを創ろう」というコンセプトが伝わってくるかのようなシステムが人々の感動を誘ったのではないでしょうか。「デコ・カセットシステムから離れればこれだけのゲームが創れるんだ！」という開発者の心の叫びを，人々はそこに見たのではないでしょうか。

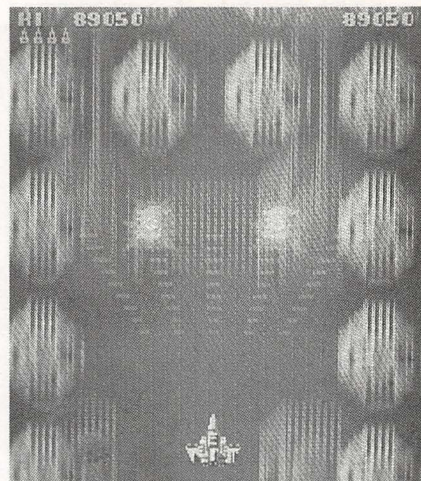
その後の『ダーウィン4078』は，前２作とは趣（おもむき）を異にしています。

自機そのものに進化・退化・突然変異という概念をとり入れた，やはりたいへんユニークな作品です（さらにこの作品のシステムは『スーパーリアルダーウィン（1987年）』『アクトフェンサー（1989年）』に受け継がれていきます）。



▲『B-ウイング』（1984年データイースト作品）タイトル画面





▲ゲーム画面。ボタンで地上に一時退避できるが，地上基地の上には降りることができない。操作性が独特なので初プレイでは戸惑う人も多いかもしれない

くせになりそうな八つのウイング！『B―ウイング』だ！

余談ばかりが長くなってしまいました。『B―ウイング』最大の特徴は，最初にも書いたとおり，８種類の攻撃ウイング（強化装備）を使いわけてゲームを攻略していくというところにあります。ウイングは，敵から奪還する他

ビデオゲーム中古基板情報

ボナンザブラザーズ	78,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥48,000	㈱玉屋
ボナンザブラザース	75,000円	'90年	コミカルどろぼうアクション	有	有		㈲テクナート
クラックダウン	70,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	㈱玉屋
スクランブルスピリット	70,000円	'88年	シューティング			ロムキット¥18,000	㈱玉屋
エイリアンストーム	68,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥30,000	㈱玉屋
ブロクシード	68,000円	'89年	アクションパズル	有	有		㈱玉屋
ダイナマイトデューク	65,000円	'89年	格闘	有	有		㈲テクナート
獣王記	48,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
忍	40,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ダンプ松本	38,000円	'85年	プロレス	有	有		㈱玉屋
フラッシュポイント	38,000円	'89年	アクションパズル	有	有		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	38,000円	'86年	シューティング	有	有	ロムキット¥7,000	㈱玉屋
UFO戦士ようこちゃん	20,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
スクランブルスピリッツ	12,000円	'88年	シューティング	有	有	ロム	ソフトショップ☆マリオ
ペンゴ	12,000円	'82年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

セタ

麻雀遊戯	60,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
キャリバー50	60,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
麻雀遊戯	48,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000円	'87年	麻雀	有	有		㈲テクナート
スーパーリアル麻雀PⅡ	13,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀	10,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
リアル麻雀	5,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

TAD

JuJu伝説	60,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート

タイトー

マジェスティックトウェルブ	188,000円	'90年	シューティング	有	有	FⅡシステム	㈲テクナート
パラメデス	138,000円	'90年	シューティングパズル	有	有		㈲テクナート
サンダーフォックス	100,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
カダッシュ	80,000円	'90年	アクションRPG	有	有		㈲テクナート
あしたのジョー	58,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱玉屋
究極タイガー	38,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ファイティングフォーク	38,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
QIX	35,000円	'82年	陣取りアクション	有	有	電源付	㈲テクナート
バブルボブル	25,000円	'86年	アクション	有	有	JAMMA交換ハーネス付	パワードサービス
ハーレーズコメット	23,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
中華大仙	18,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
リターンオブインベーダー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ヘビーユニット	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
中華大仙	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
フリップル	15,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ヘビーユニット	14,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
彪の伝説	13,000円	'85年	アクション	有	有		㈱玉屋
フリップル	10,000円	'89年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ

データイースト

ダークシール	90,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロボコップ	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈲テクナート
ファイティングファンタジー	40,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
脱獄	30,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
サイコニックオスカー	28,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
ウェスタンエキスプレス	12,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ディグダグ	10,000円	'82年	戦略穴堀り	有	有		㈱ケイアイシー
ハンバーガー	8,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

テクノスジャパン

コンバットライブス	88,000円	'90年	格闘	有	有		㈱玉屋
コンバットライブス	80,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
ブロックアウト	40,000円	'89年	パズル	有	有		㈲テクナート
西遊降魔録	20,000円	'88年	格闘	有	有		㈲テクナート
エキサイティング・アワー	15,000円	'85年	プロレス	有	有		㈱ケイアイシー
くにお君	12,000円	'86年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー

テクモ

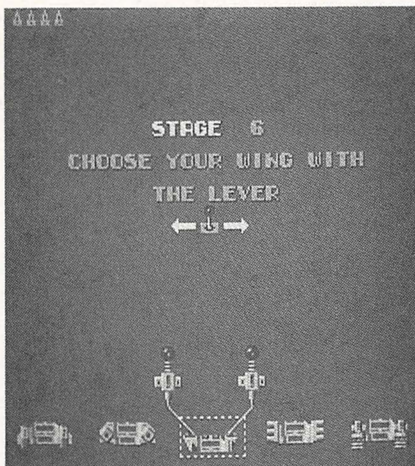
雷電	148,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
忍者龍剣伝	55,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
ジェミニウィング	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ジェミニウイング	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
オールアメリカンフットボール	25,000円	'87年	アメリカンフットボール	有	有	パ付	㈱玉屋
アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋

東亜プラン

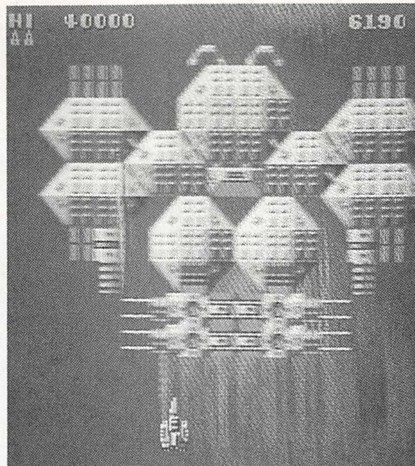
スノーブラザーズ	70,000円	'90年	雪玉アクション	有	有		パワードサービス
スノーブラザーズ	60,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
スラップファイト	15,000円	'86年	シューティング	有	有		パワードサービス

ナムコ

ピストル大名	138,000円	'90年	シューティング	有	有	システム1	㈲テクナート
球界道中記	130,000円	'90年	野球	有	有	システム2	㈲テクナート
球界道中記	128,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
マーベルランド	118,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
バーニングフォース	115,000円	'89年	シューティング	有	有	システム2	㈲テクナート



▲ウイング・セレクト画面。八つのウイングを使いわけて敵を撃破していこう



▲巨大ボスキャラ「ゴブナス」。ゲーム中に何度も登場するが，ステージによって形態が異なり，倒すために有効なウイングがちがってくる

に，ステージ4以降は面の最初にセレクト・モードが設けられていたりします。

これらのウイングが，他のゲームのパワーアップ・アイテムと一線を画しているのは，八つそれぞれが一長一短を持っており，無条件に強い物がないという点においてです。すべてのウイングが実にバランス良く設定されています。横にしか撃てないもの，地上しか攻撃できないもの，異常に射程が短いかわりに全方向をカバーするものなどなど，たしかにシステムだけ聞くぶんにはそれほど奇抜なものではありませんが，それぞれのウイングがまんべん使えるよう，本当にうまくゲームが構成されています。

『Bーウイング』やらずにシューティングが語れるか！

今回は，あまりくわしくゲーム内容について書くことができませんでしたが，『Bーウイング』，これはプレイしておいて損はない名作シューティング・ゲームです。『グラディウス』や『R-TYPE』のようなシューティングが好きでこのゲームをやったことのない人がいたら，強力におすすめします。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	Bウイング
会社	データイースト
発売年度	1984年
ジャンル	縦スクロール・シューティング
モニタ	縦画面
操作系	8方向レバー・2ボタン
ミス時の再スタート場所	もどる
コンティニュー	なし
エンディング	あり。全45面でゲーム・オーバー
特筆すべき設定	エブリ・エクステンド

ビデオゲーム中古基板情報

アサルト	115,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000(バ付)	㈱玉屋
バックランド	38,000円	'84年	アクション	有	有		㈱玉屋
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
スプラッタハウス	30,000円	'88年	アクション	有	有	ロム	㈱玉屋
デンジャラスシード	28,000円	'90年	シューティング	有	有	ロム	㈱玉屋
パックマニア	28,000円	'87年	アクション	有	有	ロム	㈱玉屋
ドラゴンバスター	20,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		㈲テクナート
バラデューク	18,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ギャプラス	18,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱玉屋
スーパーパックマン	18,000円	'82年	ドットイート	有	有		㈱玉屋
スーパーゼビウス	18,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ギャラガ88	15,000円	'88年	シューティング	有	有	ロム	ソフトショップ☆マリオ
ファイネストアワー	12,000円	'89年	アクション	有	有	ロム	ソフトショップ☆マリオ
ギャラガ	12,000円	'81年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
バーニングフォース	10,000円	'89年	シューティング	有	有	新品，ロム	ソフトショップ☆マリオ
マッピー	10,000円	'84年	アクション	有	有		パワードサービス
ギャラクシアン	10,000円	'80年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

日本物産

トリプルウォーズ2	65,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズ	35,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズ	30,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
レディーハンター	25,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
アームドF	25,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
クレイジークライマーII	18,000円	'88年	ビルクライミング	有	有		㈱玉屋
麻雀殺人事件	18,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
大人の麻雀	15,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀クリニック	15,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
花のももこ組	13,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀Gメン89	13,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
ハイホー	12,000円	' 年	クイズ	有	有		㈱ケイアイシー
ギャリバン	10,000円	'85年	アクション	有	有		パワードサービス
パステルギャル	4,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ビデオシステム

パイプドリーム	148,000円	'90年	水道管パズル	有	有		㈲テクナート
スーパーフォーミュラ	75,000円	'89年	レース	有	有		㈲テクナート
麻雀大予言	60,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
ハットリス	45,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート

夏物語	38,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
ラビオレプス	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
アイドル麻雀	22,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ホームデータ

レモンエンジェル	58,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋

ユーガ

麻雀学園	6,000円	'88年	麻雀	有	有		パワードサービス

UPL

アトミックロボキッド	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
オメガファイター	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ミュータントナイト	18,000円	'88年	アクション	有	有		パワードサービス
Mr.Do! vs ユニコーンズ	13,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

ユニバーサル

レディーバグ	6,000円	'85年	メイズ	有	有		㈱ケイアイシー

●ご協力いただいたお店

■㈱ケイアイシー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
☎03-448-0832

■㈱玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03-323-5524

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
☎06-643-7641

■ソフトショップ☆マリオ
〒390 長野県松本市大手2-2-4
☎0263-36-5536

■パワードサービス
〒816 福岡県福岡市博多区諸岡4-29-25
☎092-572-4110

テーブルトークRPGコーナー

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その29

決戦！失われた寺院

ORG/大貫 昌幸

なんと，ようやく私用のPC-98を購入することができました。これからは，ベーマガらしくCRPGの話なんかも詳しくできるからね。

さて，先々月と先月の2回に渡って応募したブックタイプ・ワープスのテスト・プレイヤーと，ORGのシンク・タンク・メンバーにたくさんのご応募ありがとうございました。諸般の事情から，日程が11月下旬になってしまいました（つまり，まだやってないんです）から，詳細については後日報告したいと思います。

そうそう，ブックタイプ・ワープスについては，使用するサイコロを手に入り易い6面体サイコロだけにしようと考えているのですが，それについても皆さんのご意見を聞きたいと思います。手紙を出す場合には，使用するサイコロについての意見も書いてください。

それでは，今月もTRPGコーナーをお楽しみください。



キャラクター紹介



有角族の女戦士（レベル2）
LP：33
MP：5（1）
実の姉シルヴィアに命を狙われている。

シュレア・ストランディ・バックホーン



水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師）レベル2）。
LP：17
MP：41
HP：6（0）
女性に人気のあるパーティのリーダー。

シド・ウェットブレイド



有翼族の聖戦士（レベル2）。
LP：26
MP：37
HP：6（2）
リーナス神を信仰するパーティの良心回路。

フィーニア・リフレイン



有翼族の聖戦士（レベル2）。
LP：32
MP：6
HP：5（0）
鋭い読みと大ボケの同居するキャラクター。

ジョン・カーター



人間の狂戦士兼聖職者（レベル2）。
LP：25
MP：16
HP：6（0）
善なる神リーナスを信仰しているはずです。

マーティン・カーペンター



人間の騎士兼魔導師（レベル1）。
LP：14
MP：10
HP：5（2）
衰退した男爵家の末裔。性格はおかしい。

ゲルラッド・シュピーゲル

前回までのあらすじ

ユーグランド北方の海にかけられた邪悪なる呪いを解き放ったキャラクターたちは，その代償（だいしょう）として，闇の精霊族（シェード）の司祭に死の呪い（デス・カース）をかけられてしまった。

呪いを解くためには，精霊族に伝わる秘宝，「姿なき女王」と呼ばれるカップが必要である。

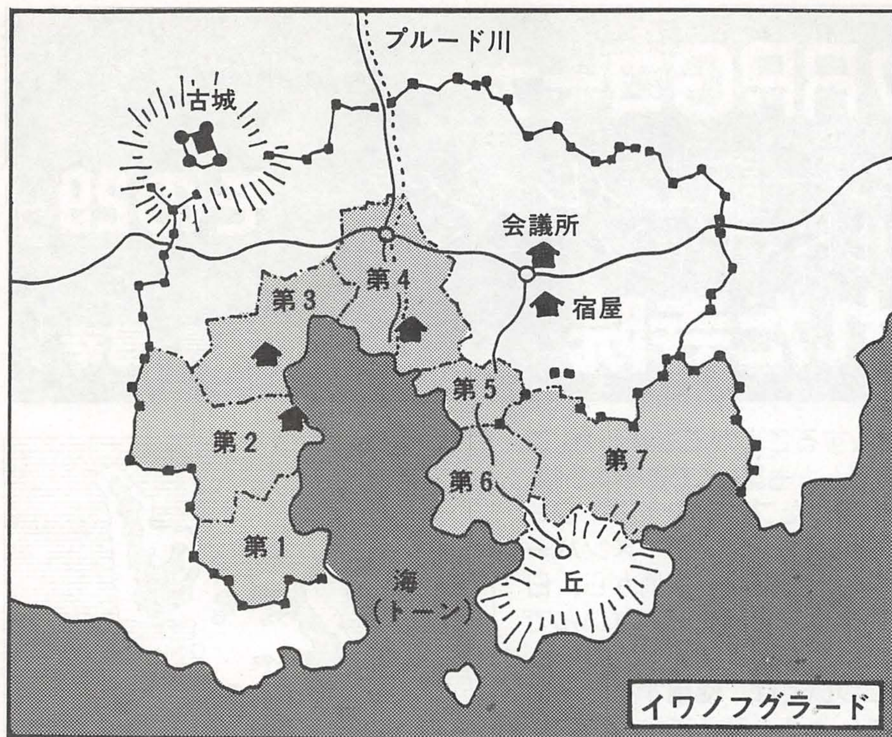
「姿なき女王」が自由貿易都市イワノフグラードにあるという情報を得たパーティだが，行く手をさえぎる者がいた。

永遠の命を求める妖術師シルヴィアと妖魔忍軍であった。しかも，彼女はシュレアの実の姉であり，永遠の命を得るために，妹シュレアの魂を邪神に捧（ささ）げようとしていたのだ。

巨大なムカデの怪物や，妖魔忍術の執拗（しつよう）な攻撃を退（しりぞ）けたパーティは，イワノフグラードで知り合いになったNPC（レーア，アル，ヨードンなど）の協力にもより，ついに「姿なき女王」を手に入れ，呪いを解くことに成功する。

形勢不利と判断したシルヴィアは，ギルドマスター，ホーキンスを人質として連れ去り，決戦の場所に失なわれた寺院を指定した。

シュレアはシルヴィアとの過去をパーティに語り，いよいよ最後の戦いのときを迎えるのであった。



エチュード42

GM：ほーい。今月も頑張ってね。ラストまであと少しだから。

マーティン：うおぉ～ん。燃えるぜ！

ゲル：天が呼ぶ，地が呼ぶ，人が呼ぶ。悪を倒せとオレを呼ぶ。

ジョン：ばふー！　ばふー！

シド：やめい。ピンカラ兄弟が。

フィーニア：脱線した車論を戻しましょうね（メラメラ）。

ゲル：なぜ？　視線に殺意を感じる。あつい。

GM：えーと，プルード川の上流にある失われた寺院のことを調べに行ったのは誰だっけ？

ゲル：我が輩である。それでは情報を要約してくださいませ。

GM：ヨードのお婆さんの話しは，なかなか要領を得なかったけど，3時間（ダイスを振ってきめたのです）も聞くと，次のようなことがわかる。

ゲル：ちょっと後悔。年寄りの話しに3時間も付き合いたくない。

GM：プルード川の上流には，カロン山があって，そこにはユーグランドが国家として成立する以前には，暗黒の精霊神を奉る寺院があったそうだよ。その後，暗黒の精霊神は邪悪な存在として崇拝されなくなったため，300年ほど前に放棄され，今は廃虚も同然だそうだ。

シド：なるほど，シェードの神殿かぁ……。どうやら，シュレアのお姉さんとのつながりも，そこらへんにあるようですね。ところでフィーニアさん，ちょっといいですか。話しが……。

フィーニア：何？

シド：ないしょの話しなんです。

以下の会話は，プレイング中シドとフィーニアが手紙でやりとりした内容です。2人だけでないしょの話しをしているので，他のプレイヤーからは，シドが浮気をしているとの激しい突っ込みがありました。

シド：シュレアさんは，シルヴィアさんに会ったら，どうするつもりなんでしょうね。

フィーニア：さぁ。でも，姉殺しをさせるわけにはいかないでしょ。たった1人の肉親なんだから（GM：おいおい，シュレアの両親は生きてるよ。かってに殺さないでくれ。そのほうが盛り上がるかもしれないけど……）。

シド：そのところは，ちゃんとしておいたほうがいいですよね。

フィーニア：私としては，シルヴィアさんに改心してほしいけど（GM：何甘っちょろいことを言ってるんだ），ダメなら，シュレアさんの恨みを買う役を引き受けてもいいわ。

シド：それは私が……。

フィーニア：ダメよ。あなたにはモードさんもいるしね。女同士のほうがいいのよ。

シド：はぁ。

フィーニア：いずれにしろ，シュレアさんに話しを聞かないとね。

GM：さて，準備ができたら出発してもらうけど……。

シド：では，その前にシュレアさんに聞きたいことがあるのですけれど。

シュレア：何よ？

シド：これからですねぇ，カロン山に行くとして，あなたはお姉さんのことをどうするつもりです。

シュレア：どういうことよ。

GM：ここはNPCのモードさんが助け船を出してあげようね。つまり，「私たちの目的はレーアさんのお父さんを助け出すことだけど，その過程で必ずシュレアさんのお姉さんと戦わなくちゃならないでしょ。私たちには他人でも，シュレアさんにとったら肉親なわけだから……」

マーティン：なるほど。ズンバラリンとしてしまっていいのかどうかだな。

ジョン：それより，オレたちが先にズンバラリンとやられてしまったらどうする？

シド：おいおい，論点が違うだろ。

シュレア：もちろん，私は決着をつけるわよ。まだ死にたくないしね。

フィーニア：だから，そのためにあなたのお姉さんをねぇ，倒してしまってもいいものかどうか。あなたの考えを聞かせてほしいのよ。

今は命を狙われているといっても，肉親でしょ。

ゲル：まぁ，しょせんは姉妹げんか。我が輩には関係ないな。

一同：シーン（GM：おいおい，何てことを言うんだ！）

フィーニア：まぁ，そこは仲間だしねぇ（はははは……ひきつった笑い声）。

シュレア：シルヴィアとのことは，あなたたちには直接関係がないから，それで私が逆に倒されたら，しょうがないでしょ。あなたたちは逃げてもいいし。私も逃げたいけど，向こうが逃がしてくれるとは思えないから。

GM：「シュレアさんの決意がそこまで固いなら，もう何もいいません」と，ミス・モードね。もちろん，みんなはシュレアを見捨てて逃げるなんて真似はしないよね。

フィーニア：もちろんでしょ。

ジョン：御意のままに。

マーティン：うむ。

シド：いいね，ゲルラッド！

ゲル：ぶつぶつ。

フィーニア：なあに？

ゲル：別に。

GM：では，出発の前にプレゼントをあげよう。これまでの経験ポイントを精算して，レベル上げをしていいからね。

エチュード43

GM：さて，全員のレベル上げが終了したら，出発だよ。シルヴィアの指定してきた時間どおりに，カロン山の失なわれた寺院に向かうということでいいのかな。

シド：はい。

GM：そうそう，言い忘れたけど，雨天決行，おやつは300円まで，バナナはおやつに入らないからね。

一同：シーン！

GM：それでは気をとりなおして，話しを進めるよ。

寺院に向かう途中，パーティはフライング・シャーク（空飛ぶサメ）やトカゲ・ゴリラと遭遇しましたが，レベルの上昇したキャラクターにとっては，単なる雑魚に過ぎません。さしたる問題もなく，パーティは目的の寺院へと到着しました。

GM：寺院の左手前には沼地があって，ボコボコと泡を吹き出しているよ。

シュレア：関わると，ろくなことにならないから，無視して早く行きましょう。

ジョン：はい，お嬢様。

マーティン：よーし，ドアを蹴り破るぜ！

GM：ところが，鍵がかかっているようで，ビクともしない。そうこうしているうちに，沼から巨大なカメの化物がはいだしてきたよ。背中に火山のような突起がいくつもあって，煙を吹き出しているよ。これがイラストね。

フィーニア：珍しいですね。イラストが用意してあるなんて。あれ？　ハガキですね，それ。

シド：もしかして，それは読者から送られてきたオリジナル・モンスターでは。

GM：ピンポーン！　そのとおりだよ。静岡県の楠　健吾くんの送ってくれた“ボルケイノ・タートル”というモンスターなんだ。背中の火口から「グラディウス」の火山のように火山弾を発射するんだ。体調４m，体重1tね。

シュレア：並みの自動車ぐらいの大きさね。

マーティン：マスターのRX７より大きいんじゃないの。

GM：よけいなお世話だよ。

シド：強そうですよね。

GM：もちろん。装甲は20ぐらいありそうだよ。どうするの？

ゲル：あわてる。ひえー！

フィーニア：下にもぐって腹を突けばいいんじゃないの。しゃがんでひっくり返せば起き上がれないかもしれないしね。

マーティン：いいや，さっきのハガキをしっかりチェックしてあるぞ。確か，ひっくり返しても，火山弾の勢いで起き上がることができるそうだ。

ジョン：ナイス！　機密漏洩。

GM：ぐう，鋭い。もしかして弱点までチェックしたとか。

ゲル：なにぃー。さっきのハガキに弱点まで書いてあったの。

マーティン：しまったあ～！　そこまで見なかった。

GM：ほら，戦闘だよ。イニシアチブは，(サイコロを確認して）こっちね。ぎぃぃぃぃぃ！　照準よし。ファイヤー！　ひゅーん，と火山弾が５発飛んできたよ。目標はモードとフィーニアを除いた５人。ダメージは3d6，貫通力は５ね。

マーティン：ちゅどーん！

この後，パーティとボルケイノ・タートルの間で，激しい戦闘が展開されました。

ここで，石川県のPN.D.dustくんの「最近でてこなくなったけど，貫通力とは何？」という質問にお答えしましょう。

武器にはそれぞれ貫通力というものがきまっています。この貫通力が目標の装甲を上回っていれば（つまり武器が目標の装甲を貫通すれば），目標に対して武器のダメージをすべて与えることができるわけです。しかしながら，装甲を貫通できないと，ダメージから装甲値の分だけ減らされてしまいます。つまり，武器の鋭さを表した数値が貫通力なのです。

GM：さて，ボルケイノ・タートルが倒されると，寺院の扉が独りでに開いたよ。

シュレア：どうやら招待されたようね。先に進むわよ。

ジョン：はいな。

フィーニア：私とシュレアさんが先頭に立ちましょう。シドさんはモードさんと後方をお願いね。

ゲル：では，我が輩たち３人が真中だな。

GM：しばらく進むと，通路は行止まりになっているよ。

フィーニア：１本道ですよね。

GM：はい。

フィーニア：正面に何か？

GM：正面にはガーゴイルの像。両脇に扉があるよ。

シードどっちに行きます。

GM：その前に，全員知覚力チェックして。扉が開いて，忍者たちが襲ってきたよ。

ゲル：団体様のお着きでーす。

マーティン：でたかあー。往生せい！　バーサーク宣言。

ジョン：続けえー！　ウラウラウラー。ベッカンコー！

さて，寺院の中に侵入したパーティは，様々な罠と待ち伏せに遭遇しましたが，どーにかこうにか撃退することに成功しました。しかしながら，シルヴィアと人質のホーキンスの所在はわからずじまいです。幾つかの部屋を調査したパーティは，崩れた壁の奥に，秘





密の通路を発見しました。

エチュード44

フィーニア：とりあえず，ディテクト・エビルをしてみましょう。

GM：反応はなし。

シド：他に行く場所もありませんから，この先に進んでみませんか。

マーティン　うむ。

GM：通路は下りの階段が続いているよ。

シュレア：進みましょう。

GM：階段を降りると，暗黒の空間が広がっているよ。どうやら，ランタンの光では照らすことはできないらしいね。

フィーニア：どうします？

マーティン：進めばあー。

シド：このまま進むのはいいとして，落とし穴でもあったらマヌケですよ。

フィーニア：なら，私が飛んでいって様子を見ましょう。

シド：行くなら，ロープを持って行ってくださいね。

フィーニア：その前にディテクト・エビルです。

GM：この空間からも反応はないよ。

ゲル：では行ってらっしゃい。ぱぁーたぱたママ。

フィーニア：では，暗闇の中に床があるかどうかを注意しながら，真っすぐに進みます。

GM：はい。床はありますよ。空間の幅はわからなかったけど，長さは10m程度です。暗黒空間を抜けると，床に魔法円の描かれた部屋に出ましたよ。魔法円の中心には，高さ２mほどの銀製の像が置かれています。

フィーニア：再びディテクト・エビルね。

GM：反応なし。

フィーニア：なら，ロープを引いてみんなを呼びましょう。

シュレア：ねぇマスター。中央の像はどんな形をしています。

GM：精霊族の魔術師のような姿をしていますね。

シド：魔法円の意味はわかりますか。

GM：知力チェックしてみて。

シド：成功です。

GM：残念ながら詳しい内容はわかりませんが，すでに魔法的な効果を失っていることがわかります。像も同様ですね。

シド：ということは，魔法円の中に入っても大丈夫ですね。

GM：はい。

マーティン：うむ。像を触って調べましょう。

GM：突然，闇の中からシュリケン・マジックが飛んできたよ。

シュレア：来たわね。

GM：続いて，ブーンと音がするよ。

ゲル：まるでハンマー投げのような音？

GM：イエス。

ジョン：あいつかあ。

マーティン：でたな水中用モビルスーツ，ジャバラ付き。

ゲル：我が輩は知らないぞ。

シド：レーアさん家で丁稚(でっち)をしていた奴ですね。

GM：そうそう，妖魔忍者軍の１人，パゴスくんね。それともう１人。こっちは新顔ね。こちらかは暗闇の中は見えないけど，そっちのようすは見えるようだよ。

フィーニア：最低！

GM：さて，今度は巨大な２ｔもある鉄球が飛んできたよ。ゲルは回避してね。

ゲル：げっ，当たりじゃん。

GM：ダメージは12ね。

シド：どうします。見えなければ攻撃できませんよ。

ゲル：ここは騎士らしく，像の後に隠れましょう。

フィーニア：どこが騎士らしいのよ。

ゲル：なら，伏せる。

ジョン：オレとマーティンで突っ込んでもいいけど……。

シュレア：とりあえず下がりましょう。

フィーニア：卑怯よ。出てきて正々堂々と戦いなさい。

ゲル：忍者は卑怯にきまっているぞ。

フィーニア：しまった。

マーティン：忍者が正々堂々としてどうするんだ？

シュレア：明るくできる呪文はないの？

シド：ありません。

フィーニア：それより，全員が像の影に隠れられるんですか。

GM：かまわないよ。それより，みんなでラックのチェックをしてくれるかな。

シド：いいや。チェックに成功した人は，誰かの呼ぶ声が頭の中に響いてくるよ。

マーティン：地獄からの呼び声か？

ジョン：お嬢様，お迎えにきましたよ。

シュレア：やめてよ。縁起(えんぎ)でもない。

フィーニア：それでは，その呼びかけに対して，あなたは誰と心の中で返事をしてみましょう。

GM：ほいよ。するとフィーニアの姿がすーっと消えてしまったよ。

ゲル：消えた？

GM：はい。

シュレア：敵の忍術ね。

GM：あのなあー。

マーティン：ポン！　論理的な判断だな。

フィーニア：ねえ，私はどうなったの？

GM：まだないしょ。とりあえず待っててね。

シド：マスター，こっちも精神集中して声に答えてみましょう。

GM：するとシドも消えたよ。

シュレア：ちょっとー。消える前に何か言ってよ。

GM：というわけで，今月はここまでね。続きは次回のお楽しみに。ではまた。

読者参加TRPG

誌面のスペースにも限りがありますから，細かいルールに基づく読者参加ゲームではありません。毎号皆さんのキャラクターが遭遇する状況（シチュエーション）を設定し，それに対する行動を原稿用紙１枚程度にまとめてもらおうというものです。もちろん，おもしろいものは誌上で発表していきたいと思います。

種族や職業などの説明はいっさい行ないません。文章の中で自分のキャラクターの特徴（得意技とか使用している武器など）をアピールしてくださいね。つまり，うるさいルールはナシ，何でもアリアリなのです。

最初は勝手がわからないかもしれませんが，とにかく挑戦してみてください。ハガキでも封筒でも，どちらでもOKです。もちろん，イラストも受け付けますよ。

状況に対するキャラクターとしての純粋な行動だけでも，事件の設定まで想像しても，どちらでもOKですよ。説明調，リプレイ調，４コマ漫画などの制限もありません。

設定に対する行動の他，以下の内容を記入してください。

名前：ファンタジーらしい，格好のいい名前を付けてくださいね。あんまり長い名前を付けてくださいね。あんまり長い名前はペケですよ。

性別：男性か女性を記入してください。

年齢：12～22才の範囲で決定してください。

種族：以下の中から選択してください。

1．人間
2．有角族
3．有翼族
4．精霊族（アルフ）
　a．サラマンダー：炎の精霊族です。
　b．ノーム：土の精霊族です。
　c．シルフ：風の糧霊族です。
　d．ウィンデーネ：水の精霊族です。
5．妖精族（エルフ）
6．小妖精族（フェアリー）
7．獣人族（変身する動物の種類は，自由に決定してください）

職業：以下の中から選んでください。三つまで兼業してもかまいませんよ。
①戦士②騎士③司祭④賢者⑤魔術師⑥吟遊詩人⑦盗賊⑧狩人⑨武術師

今月のシチュエーション

冒険で見つけた魔法の指輪。ディテクト・マジック（魔法探知の呪文）には反応したのだから，魔法の品物には間違いないのだが……。いったいどんな力が秘められているのだろう。指から外すことはできるから，呪いがかかっているわけでもないようだ。精神集中してもダメ，指にはめているだけでは効果が現れない。コマンド・ワード（命令の言葉）でもいるのだろうか？

さて，あなたならどうします？

11月号のシチュエーションの発表

兼業を認めたためか，職業で最も人気のあった職業は司祭，２番目が盗賊という結果になりました。種族の方は人間がトップで，ついで獣人族（オオカミに変身）です。

それでは，寄せられたお手紙の中から，広島県の田中くんのものを紹介しましょう。

どんな理由にせよ，目の前で無抵抗な子供が殺されるのは嫌なものだ。俺は何事もなかったように，その場を立ち去ろうとした。こんな狂気じみた村で，もめごとに巻き込まれるのはゴメンだ！……そう思った矢先，司祭風の旅人が村人の中へ入って行き，子供をかばいながら，口論を繰り返しはじめた。

村人全員の雰囲気が変わっている。その時，村人の１人が手に持っている武器を司祭風の旅人に振り下ろした。幸運にも，顔を覆っている布が切り裂かれただけだ。

俺は思わずその司祭風の旅人の顔を見た。―女だ！―　そう思った瞬間，村人を数人張り倒しながら，子供を抱え，女司祭風の旅人の手を取り，村の外へ逃げだした。

どんな理由にせよ，目の前で無抵抗な子供と美女が殺されるのは，嫌なものだ……。

後から村人が騒ぎながら俺たちを追いかけて来る。いつものことだ。走りながらそう思う。

それにしても，この子は本当に悪魔なのか……？

シャンビーン（獣人族，盗賊／武術師）

お便り募集中！

このコーナーでは，キャラクターの似顔絵やTRPG全般に関する質問など，皆さんからのお便りを募集しています。また，リプレイに登場させたいNPCやオリジナル・モンスターなども募集していますので，どしどし応募してくださいね。なお，締め切りは毎月月末（当日の消印有効）です。

このコーナーに関するお手紙は，下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　月刊マイコンBASICマガジン編集部・テーブルトークRPGコーナー

イラスト・コーナー



PN. 秦（埼玉県）
最近出番の減ってきたマーティンですが，これからもヨロシク。



PN. ポン太（東京都）
すいません。誤字脱字は無くすように努力しますから，ゆるしてね。



PN. すぎふみ（愛知県）
いよいよシルヴィアさんとの決戦です。期待してください。



PN. 箱ひとし（新潟県）
今月のシチュエーションをイラストにしたものも大歓迎ですよ。

ファンタジー通信
手塚一郎

北海道小樽市・舞夢

今月の詩

わかってはおろうが，私は即ちお前自身
なのに，何故お前は私を押さえつける
何故，そうも私を嫌うのだ
そもそも正義とは何だ
誰とて，やりたいことはやりたい
それが生きているということだ
それが魂というものだ
そのように自らを偽って何が楽しい
他人の定めた法に従って何が楽しい
生命の燃ゆる，わずかな時間に
魂を偽って生くることこそが
それを，お前に与えてくれた神とやらへの
真の冒瀆（ぼうとく）というものなのではないのか
生きたいように生きる
それこそが真の業ではないのか

「デーモンズ・テイル」
［東京都世田谷区・錦織部　悠］

＊

今月の詩は，錦織部くんの「デーモンズ・テイル」。"物語"と"尻尾"をかけているわけですね。秩序に逆らう存在として彼らを生みだしたのは，もちろん敬虔（けいけん）な教徒たち。自分たちの宗教を，人々により深く信仰させるためとはいえ，じつに妙な感じがします。

BOOK

以前，何人かの読者のかたから「金属ビキニについて，どう思いますか」と訊かれたことがあります。金属ビキニとは，つまりイラストなどでよく見られる，あまりにも無防備な衣装に対する蔑称（べっしょう）のことです。そのとき，ぼくは「別に深い意味なんてないと思うよ。描いている人の趣味なんじゃないかな」と答えた記憶があります。ところが，その質問はぼくの頭から離れず，どうして「女戦士は金属ビキニを身につけるのか」を考え続けるようになったのでした。海外の第一線で活躍しているイラストレーターでさえ，堂々と金属ビキニを描いているのですから，趣味だけではない何かがあるのかもしれないと。

「プロレスに捧げるバラード」
別冊宝島・JICC出版局編
JICC出版局　一，〇一〇円（税込み）

今月紹介するのは「プロレスに捧げるバラード」。この本の"プロレス文化人類学～なぜ男たちは裸で肌を合わせ，技を受けあうのか？"の項が興味深かったのです。この部分の引用はあえて避けますが，結局は「性的二元論」に収束されるのではないでしょうか。

毛を失うに伴い（ともな），人間は皮膚で愛することを知るようになりました。加えて，服属儀礼（ふくぞくぎれい）としての裸体――それは，いわゆる武装解除につながるわけです。

男女平等といったところで，やはり男と女は異なる生き物。金属ビキニは，女性を愛し，そして恐れる気持ちが生みだした，ひとつの表現方法なのかもしれません。

東京都世田谷区・錦織部　悠

今月のC.Cコーナー

先月の課題は「クラゲとクジャクの合成」でしたね。いつもに比べて投稿数が少なかったのが残念ですが，それでも力作が集まりました。例によって優秀作を3点掲載しておきます。では，課題を。来月は埼玉県越谷市・**マリオネットくん**のリクエストで「ニンジンとコウモリの合成」。しめ切りは11月13日の消印まで有効。また，年末進行のため，さ来月（2月号）の作品募集もしておきます。こちらは北海道札幌市・**メガドラ命くん**のリクエストで「ヒツジと毛虫の合成」。しめ切りは11月26日の消印まで有効です。力作待ってます!

大阪市・石井タツオ

埼玉県南埼玉郡・天竜鬼神衆

静岡県磐田郡・楠　健吾

MUSIC

★今，わたしがハマっているミュージシャンがいます。「ZABADAK」です。音が美しく，歌詞も最高。旅を続ける吟遊詩人(ぎんゆうしじん)の気分になれます。一番好きなのは，アルバム「WATER GARDEN」に収録されている「夜の彷徨(ほうこう)」。あまり馴染(なじ)みのないグループかもしれませんが，ぜひ聴いてみてください。本当にいいですから。

［岡山県玉野市・**宮地卓也**］

■手塚:“ザバダック”と呼ぶようですね。ぼくは，まだ聴いたことはありませんが，最近，有名になりつつあるとのことです。

ファンタジー通信伝言板

ドラクエ道中五十三次

A5判，オフセット，70P予

タイトルをひと目見てわかるドラゴンクエストのパロディ本です。
マンガをメインにフリートーク，小説など。とにかく変な本。

執筆者
CAROL，高野みお，月実，白夜，毛呂Q，流魔，WAKAME（敬称略）

興味のある方は62円切手同封にて下記住所まで。案内書送ります。
どうぞよろしく

〒400 山梨県甲府市古府中町4810-1
ピコットハウス207号
有賀方「ドラクエ道中」まで

迷廊館のチャナの本

と，ゆー本を出します！
で執筆者を募集してるわけです。
あの不思議な世界をいっしょに描きましょう。
ではありませんか！
本気な人でないとヤだよ…。
参加したい人は，
62円切手とペンを入れたカットを同封して
〒457 名古屋市南区氷室町6番10号，あけぼの荘2F10号，
長谷川徳幸まで。
なるべく10月16日までに送って来てください！

なんかへん…ら
徳



読者のコーナー

■手塚:まずは「幻想は嘘か？」についてのお便りから紹介していきましょう。

★“幻想は嘘？”。そんな悲しいことは言わないでください。寂しいじゃないですか。人間が嘘という言葉のために夢を見ることができなくなってしまったら，とても悲しいと思います。幻想は，もっと素敵なものだと私は感じています。

［北海道恵庭市・**Fredy☆なおちゃん**］

★ファンタジー……別に剣と魔法，それに妖精じゃなくてもいいと思うんです。嘘っぽいけれども，自分が信じられるもの――それがファンタジーだと思います。小さい頃，天使やサンタクロースを信じていました。それを，いつからみんなは嘘だって言いはじめたのでしょうか。信じているほうがバカみたいな言いかたまでされて……。少なくとも私たちは「信じる」ということを忘れているような気がします。信じていたら何だって現実になるんじゃありませんか？ ファンタジーが嘘でも構いません。ただ，それを信じることさえできれば，すべてはそこに存在するのだと私は思います。

［北海道余市郡・**大ボケMami**］

★ファンタジーは嘘ではありません。これらは，私たちが生活している世界には存在しませんが，ファンタジーのすばらしき世界は，作者の頭の中に確実に存在しているのです。存在するものを嘘と断言できるでしょうか。嘘には必ず限界があります。しかし，ファンタジーの世界は無限です。嘘でファンタジーの世界は作れるはずがありません。

■手塚:と，駆け足で3通のお便りを紹介してきたわけですが，「嘘」という言葉の捉(と)えかたがマチマチなので，どうも説得力に欠けるような気がします。ぼくは「嘘」が必ずしも悪いとは思いませんし，人を喜ばせ，楽しませ，幸せにする「嘘」は存在すると信じています。それを「ファンタジー」とすることは，まちがいなのでしょうか。そのあたりのことについてのお便りをお待ちしています。

続いて「ファンタジーと現実の接点」（かなり曖昧(あいまい)なタイトルでゴメンなさい）についてお便りを紹介しましょう。

★言動や著述が現実に即していなければ，話は存在しません。裏を返すならば，話として成立するためには，内容は現実に即していなければならないのです。さもなければ，それは話ではなく，単語の羅列(られつ)に過ぎません。幻想とて話の一種であり，それに限らず，創作されるすべては，現実を否定するのではなく，新しい現実（要するに虚構(きょこう)）を構築(こうちく)し，それを土台とするものなのではないでしょうか。それを嘘と言うか，真実と呼ぶかは人それぞれですが。思うに，駄作とは，その世界での現実に即していない言動がある作品や，その世界を現実と思えるまでに描写しきれていない作品でしょう。

ここが，小説におけるプロとアマチュアのちがいです。たとえ，ファンタジー小説と銘打ち，虚構世界での話だと念を押そうと，それを現実と思わせるまでの描写力のない小説は，ファンタジーですらなく，作者の独り言に過ぎません。最近，そこらが甘い日本人作家が多いような気がしています。何とかならないものかと思いますが，一個人にできるのは立ち読みして，クズは買わないことにするぐらい。手塚さんも小説を書いているそうですが，このへんについて，どう思いますか。

［大阪府八尾市・**中村　元**］

■手塚:そのとおりだと思います。作品におけるリアリティとは，作品内での約束ごとを忠実に守ることでしか産みだせないのですから。ぼくは，あまり日本人の作家のかたの小説を読まないので（読みたくないので）それについては何も言えませんが，リアリティの欠如は少年誌のコミックに顕著(けんちょ)な感じがします。例を挙げると「必殺技」の存在があります。このテのものがでてくる作品は，必ず登場人物の強弱関係が考えられておらず，最初のライバルがじつは一番弱かったりするわけです。概念のはっきりしない必殺技は強さも曖昧で，その威力は青天井。作者のご都合主義でのみ成り立っています（タイトルは，あえて挙げませんが）。これはこれでおもしろいのでしょうが，さらにおもしろくなる可能性を自分からつぶしていて，見るたびに「もったいないなあ」と感じます。

つぎは会員募集のお便り（伝言板に送られてきたものですが）を紹介しましょう。

★ファンタジストのみなさんへ。サークルなんて大それたものではありませんが，ファンタジー関係の情報や意見の交換，創作の場を作りたいと思っています。興味のあるかたは，下記までご連絡ください。

〒284 千葉県四街道市千代田1-23-11
斉藤靖朗まで

■手塚:こういった関係のものは伝言板よりも読者のコーナーに送ったほうが掲載確率があがると思いますので，どうぞよろしく。

また，同人誌販売のハガキは，ファン通に見本誌を送ってくださったものしか掲載できません。本が完成する前に購読者募集のハガキを送ってこないようにしてください。字が汚かったり，小さすぎたりすると載せられない場合があります。注意してください。

また，ここは「ファンタジー」に関連したものを扱うページです。それ以外のものを送られても，ぼくは困ってしまいます。「あくせすROOM」のサークル紹介を利用するようにしてください。お願いします。

リレー小説「神の剣」 第九章

●コームの章

起きあがったコーム。しかし，それは意識が戻ったことの証しではなかった。なぜなら，開かれた瞼からは人間のものではない，真紅の眼球が覗いていたから。何者かに操られるように，コームは“神の剣”を握りしめた。

「殺せ？　……殺す……殺すさ……殺したい。もちろん，殺さないわけがない」

低いコームの声。

夢の中での誘惑は命令となり，いつしか彼自身の意志と化していた。何を疑う必要があるのだろう。殺したい。そうさ，俺は人殺しが大好きなんだ。《戦士》は，人の生命をいくつ奪ったかで讃えられるのだから。それを止めようとする奴は許せない。邪魔する奴は許さない。そいつも殺してやるまでだ。

リインは，自分が導くべき男が殺意に酔いしれる姿に総毛立つのを感じた。そして，己れの無力も。彼女には，何もできない。

一方のゾードは不敵な笑みを浮かべていた。皮ひもを捨てると，「悪いが，その剣は俺がいただく」腰を落とし，再び短剣を手にした。

動いたのはゾードだった。素早い身のこなしにランプの光を弾く短剣は，水面近くで反転した小魚の如く，ぎらりと輝いた。

コームは微動だにしない。剣を手にはしているが，無防備に近く，その真紅の眼はゾードがいた場所に向けられているだけだった。

勝った！　勝利の予感は歓喜となって全身を満たし，それを現実のものとすべく短剣を突きだすゾード。しかし，彼の意識は，そこで失われる。無造作に振りおろされた“神の剣”により，三度目の死を体験することになったのだから。

死体から剣を抜いたコームは，その切っ先を震える少女に向ける。が，それも一瞬のことであり，剣を収めた。「こいつじゃ，お前を殺せなかったな」

言った瞬間に，コームの拳がリインを殴り飛ばした。「お前の指図は受けない」

そして，コームは姿を消したのだった。

＊

今回のメイン・プロットは熊本市の**砂くん**の作品から。「俺に殺される夢は見たか」というカッコイイ台詞は都合によりカットしてしまいましたが。なりふり構わず殺そうとするのは神奈川県横浜市・**メフィストIIくん**他。剣に精神を支配されたままで姿を消す，というのは東京都葛飾区の**紙の拳くん**と沖縄県那覇市・**ガーゴイルくん**のアイデア。似たような作品が多かったような気がします。

●ディーンの章

男は，今度は己れの胸を剣で刺し貫いた。しかし，彼を襲う痛みは訪れず，従って苦悶の表情を浮かべることも，呻き声を漏らすこともしなかった。

苦痛にさいなまれるべき男は実体を持たない精神だけの存在であり，今も声なき悲鳴をくり返している。精神の名はディーン。コームに破れ，神の剣を手にできなかったばかりか，今度は見知らぬ少女にこのような目に合わされることになってしまったのだった。

コームは，己れの運のなさを呪った。

いや──。

そこで気がついた。思い出したと言うべきか。そう，あの黒人の言葉を。『……夜まで耐えられれば新たな身体を与えてやれる』

喉に激痛を感じる。肉体に異物が強引にねじ込まれてくる感覚がディーンを襲う。馴れようにも激しすぎて，それを痛覚が許してくれない。気が遠くなる。今，死ぬことができたら，どんなに幸せだろうかと考えた。

さらに胸への激痛!

終わることのないと思われた責め苦は，しかし，それを最後に二度と襲ってくることはなかった。

その理由は，ディーンに闇の左腕を与えた黒人が泉の前に姿を現したことで明らかになった。全身を切り刻まれ，血だまりに浮くディーンの肉体は捨てられていた。復讐を終えた少女の精神は去ってしまったのだ。

『ここまで切り刻むとは……やはり，使いものにならぬか』黒人は呻いた。

陽は没し，闇に支配された森。夜の力を利用して少女の精神を抹殺，可能ならディーンの身体を再生しようと考えていた。が，そうもいかなくなってしまった。ならば，約束したように新しい身体を調達してくるまでだ。

姿を消した闇色の男が戻ってきたときには，その腕に美しい美女の死体が抱かれていた。しかし，左の足がなかった。『ほう，左足がないか……ならば，わしのを使うがいい』

＊

今回のメイン・プロットは静岡県浜松市の**山村　真くん**。が，文章自体はかなり変更させてもらいました。ディーンに復讐していた少女がどこかに行ってしまうという部分は茨城県水戸市・**ONRくん**他の作品から。一応，山場ということで，多くの人のアイデアを使うことができなかったのが残念ですが，これで一段落。次回は，たくさんの人で構成できるといいなあ，と思っています。

★コメント

早速，コメント。まずはコームから。盗賊のゾードを殺し，リインを殴り倒したコームは“神の剣”に支配されたまま，夜の村へとでていってしまいました。残されたリインは，どのような行動をとることになるのでしょう。コームを中心にするか，それともリインにするかを決めて，じっくりと書いてみるのがいいかもしれません。あ，それからリインが祈っていた「神以外の存在」についても考えておいてくださいね。先月号のディーンの章で書かれていた黒人の台詞である「奴の駒は，すでに“導く者”に出会ったようだ」を考えると，リインと黒人は敵対，もしくは競争相手のようにも思えます。

続いてディーン。こちらは女性の身体を手に入れて復活したディーンの話で問題ないでしょう。が，少女も死んだわけではなさそうだし，そのあたりも考えておきましょう。ポイントとなりそうなのは，闇色の左足のこと。うまく作品に活かしてほしいところ。

最後は作品募集のお知らせ。応募は原稿用紙もしくはワープロのみしか受けつけませんので注意してください。文字数は20文字×40行以内です（少しぐらいのオーバーなら認めますが）。しめ切りは11月13日の消印まで有効とします。このコーナーの感想やお便りを同封することと，作品にも住所と氏名（ペンネームも）を記入することをお忘れなく！

年末進行のため，2月号（1月8日発売）のリレー小説はお休みさせていただきます。

かわりに「神の剣」特集を予定しています。イラストやお便りはもちろん，感想や誌なども受けつけます。これまでの「あらすじ」も紹介する予定でいます。ま，とにかくお便りください。しめ切りは11月31日の消印まで有効。イラストはハガキを縦に使ってね。



山口県長門市・Ly

マイ・キャラクター

★リ・ドルキド・ジ・ジェシマ

性別:女性　　年令:23才

七つ目の竜年，緑の月の七日生まれ。子供族（15才までは普通に育つのだが，それ以降の成長は止まってしまい，死ぬまで15才の姿でいる種族のこと）である彼女は，15のときから世界の果てを求めて旅をしている。いつも持っている黒魔石のサイコロで他人の未来を占って生計を立てているのだ。だが，たまに誤って人の未来を変えてしまうこともあるらしい。ちなみに，名前の“リ”は女性で，“ドルキド”は生まれた地の名，“ジ”は血筋を表している。

［栃木県宇都宮市・曲木一博］

★ザヴィニャック・メオゼ　　男性

金髪碧眼のそこらにいるファンタジー兄ちゃんといった風貌の自称・騎士。なぜ自称かといえば，第一に馬（竜馬）に乗れない。第二にその他大勢程度の戦力にすらならない。……と，いったところ。じつは彼は魔術師で，しかもかなり上級の魔法だって使えるのだ。それでも騎士にこだわるのは「だって，かっこいいじゃん」。こうして彼は，自分をライバル視している友人の魔術師に怒られるのだった。はー，さてさて。彼は馬に乗れるようになるのかなあ？

［愛知県瀬戸市・K――A］



大阪市・石井タツオ

お便り待ってます

早くも地獄の年末進行がはじまり，苦しいしめ切りが，さらに辛いものと化しています。それに伴って，一部のコーナーのしめ切りが変更となっています。ご注意ください。原稿を入稿してからだと，どんなにすばらしいイラストや文章をもらっても使うことができないのですから。

冬コミが近づいてきています。参加予定のサークルは，ぜひご連絡ください。ぼくも行くつもりでいます。また，ただ遊びに行く，というだけの人も教えてくださいね。みんなと会えるのを楽しみにしています。

宛先:〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月!

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

これを書いているのは10月22日の早朝。結局，また徹夜になってしまった。これが終われば，とりあえずベーマガの仕事は終了だけど，ひと息する間もなく，つぎの仕事にかからなくちゃならない。苦しいよお。25日は大阪にUWFを観戦に行く。これだけが楽しみさ。



福島県須賀川市・ぷっつんカミーユ
■手塚:オリジナル詩集が好評のカミーユくん。これは第2弾の予告だそうです



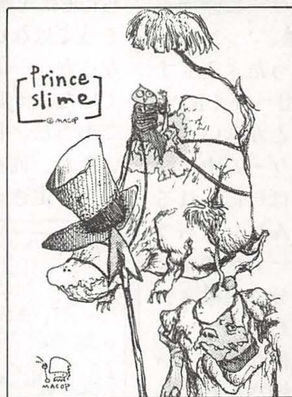
北海道小樽市・舞夢
■手塚:タイトルカットとイラ・ギャラ，一挙2枚掲載の快挙。少し線が細いかな



埼玉県幸手市・OOW
■手塚:いつも味のあるイラストを描いてくれます。油性で描かなくてもいいですよ



岡山県津山市・桑野☆蒼
■手塚:すっかり常連の蒼ちゃん。今度の冬コミには，ぼくも行く予定でいます



広島県安芸郡・まこぷ
■手塚:今月のまこぷは少し古い作品から。スライム・プリンセスってのもいるの？



熊本市・美夜都姫
■手塚:最近は少なくなってしまったタイプのイラスト。こういうのも好きだよ



神奈川県横浜市・美奈子
■手塚:食欲の秋。ちょっとぐらい太ってもおいしいものをたくさん食べてほしい



大阪府堺市・ソープ
■手塚:別冊用のイラストらしいけど，ま，いいか。まだ募集中なのでヨロシク

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

RPGを救え！

制作に苦しみながら進行中のRPG､名前も『SPAN of DREAM』(夢の長さ)に決定。その名のとおり様々なドラマがプレイヤーの生き方に影響し、運命を操ります。
10／9日、椿山荘において『SPAN of DREAM』の発表会が開かれました。９階の会場から見る景色はまさにゲーム画面そのもの｡ゲームの概要説明の後､マジシャンが登場し、楽しい発表会になったようです。

さて､我々制作スタッフも､せっかくRPGを作るのだから何か面白いことがないといけないな、等と考えまして、ゲーム中に様々なお遊びを各人てんでばらばらに入れることにしたわけです。もちろんゲームバランスを崩したり、ゲームのムードを壊すようなものではありません。半分は内輪ネタのようなもので半分は何かのパロディーだったりするかも知れません。何が入っているか、ゲームを解き終わった皆さんも、もう一度別の人生を歩みながらチェックしてみてはどうでしょう。きっともう一つの『SPAN of DREAM』に出会えるでしょう。

さて､『RPGを救え』は今回が最終回になります。次回からは新しいテーマでお送りしますね。では、また。　(戦う坊さん)

あるアルバイターの手記
～純愛編～

秋・・・日々寒くなりゆく空気を体に感じながら、私は一人、物思いに耽っていた。企画も落ち着き、何一つ悩む事が無い筈の私の心は何故か、寂しく切ない。
落ち葉を含む秋の風が、私をセンチな気持ちにしてしまうのだろうか・・・。
そうではない。私の気持ちの中にいつの頃からか、一人の女性が姿をみせる様になっていた。そして、それがこの寂しさの原因であった。私は彼女を十分に知り、愛していたが、彼女は私の気持ちを知らないし、また、生きる世界の違うひとである。そのやるせなさが、この寂しさと切なさの原因なのだ。
森○博○、君を想い、何度涙で心を濡らした事か。やはり、秋の風は私の心をセンチにするのだろうか。・・・片思い？ふと、私の心を一つの単語がよぎった。確かに片思いかも知れない。しかも、決して交わる事のない平行線の様な恋なのだ。だが、私は生涯彼女を愛し続けるだろう。平行線が交わる日を信じて・・・。私は、私の行動と気持ちを信じている。
秋、日々寒くなりゆく空気を体に感じながら、外に落ちる紅葉を眺め、私は一人、物思いに耽っていた。芸能界デビューの日を夢見ながら・・・。　for ○□○子

(美京　楓)

みんなと遊ぼう!!
浜さんの

浜だ！肌寒い風が吹く今日このごろだがみんなは心を炎にして生きてるか？
今月のテーマは「運動会」だ、楽しい作品が集まって浜さんは嬉しいぞ。
Fiyさん、やさしい雰囲気がとてもいい辺境の地政学者くん、有無を言わさぬ迫力と個性を感じたので再び採用させてもらった。冴貴彬さん、イラストはとてもいいぞだが、文字はもう少し大きく書こう。
さて、次回のテーマは「クリスマス」だ。次号は1月号だが、12月に発売されるので「クリスマス」だ。よろしくたのむぜ。

(浜)

▲北海道 流羅さん

▲北海道 冴貴彬さん

▲東京都 ふさん

▲兵庫県 水緒英里さん

Game Creative Staff
WOLF TEAM

新オフィス記念
あ〜くしゅキャラ紹介



小悪魔っぽさが魅力のさあら



いつもニコニコす〜に〜

トゥインクル あーくしゅ
星に願いを Ⓖ









今月のテーマは うんどうかい です!!



▲北海道 Fiyさん



▲千葉県 辺境の地政学者さん

ガンバルマン日記

究極VS至高（続サザエさん勝負‼）

『ふん！はたして、この男にうまい【サザエさん】を食わす事ができるかな？』『ふざけるな！【サザエさん】は今でも毎週かかさず見ている。しかも、木曜日やってたやつはオープニングの歌もちがうし、内容もちょっと変だった。それ以外に何があるというんだ！』『士郎、おまえに本当の味などわからぬ事を思い知らしてやる』

《一週間後》『まずは、【究極のメニュー】の方からお願いします』『おいしい〜【サザエさん】ってこんなにおいしい物だったのね』『おう！なんと上品な・・・身は柔らかいんだが、シャッキリとして・・・』『山岡君、この料理の説明を！』『まず表面に醤油を塗って、しばらく寝かせておいた【サザエさん】を【ワカメ】でとったダシに【波平】【アナゴ君】【のり助おじさん】【たえ子さん】をすりつぶし、裏ごしした物を加え火を通し、【イササカ先生】の汁をしぼって入れたものです。』

『続いて【至高のメニュー】』『まったりとしてコクがあって・・・』『まさに、純そのものの味！』『【サザエさん】は刺し身にかぎる‼士郎、おまえ一番大事な事を忘れておるな！"【サザエさん】は御見合い結婚！しかも【マスオさん】は養子なのだ‼"』『ク、クソー！ギリギリ（歯ぎしり）負けた‼・・・。』

（続くかな）

乙女のつれづれ

秋の夜長、みんなは何をしてすごしているのかな。私は98RXを手に入れたのでゲームに興じています。ようやくSTGにも慣れてきたので、好評発売中のAXISや11月発売のSOL-FEACEがたのしみです。でも、X68専用なのでおうちで遊べません（ものすごーくかなしい）。どうか、X68ユーザーのみなさんが新作STGをかわいがってくれますように。

さて問題です。GRANADAのサンプリングVOICEは誰のものでしょう。正解者には「うっしーの栗」をプレゼントするかもしれない。食欲の秋だもんね。

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

〒177 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
アーテックCorp.「アーテックトレンド」○○○係
TEL 03(904)0440
執筆・編集：ヴァスカ橋本　連載：第30回
いつも感謝：川崎さん！　発行：ARTEC

バンザーイ！　アートレも今月でとうとう第30回を迎えました。担当は私，ヴァスカ橋本デラックスです。ちなみに，担当のくせに新金色夜叉は6回も見逃しています。情けない限りです。

前置きはこれぐらいにして，そろそろ本文にいきましょうかね。いやですか？　えっ，昨日はなんで腹下しをしたかって!?　それはね，○ァミリマートのサンドイッチを食べたからなんですよ。マヨネーズが吐き出しそうになるぐらい臭かったの。こういうの，お菓子だったら，その会社に送って代替品を（お菓子を大量に）もらうところなんですが，さすがにサンドイッチは1食でいいですからね。こういう悪口書いていじめるのが最適ですよ。○ァミリーマートは弁当もマズイ。揚げシュウマイ弁当ぐらいしか食べれません。だけど，石神井公園の駅前にケンタッキーができたんです。食べに行こかとも思いましたが，やっぱり気が変わってしまい，仕方なくジョナサンに行くんですよ。とはいえ，ジョナサンにも飽き飽きしてきたから……あ，ちょっと長すぎましたね。

冬の新星ダーク・レイスII いろいろな仕様のこと

先月号では，デジタル8色だと書きましたが，いつの間にか“アナログ16色”になっていました。今まで各雑誌に掲載されていた画面写真は，デジタル8色のものです。これがバリバリにきれいになるんですよお。

ということで，対応機種は**PC-9801VM／UV以降（VM2は16色ボードが必要です）**となりました。結構な音楽を聴きたい人は，FM音源ボードも装備させておきましょう。音源ドライバーも新しくなったので，さらに結構な音楽が聴けることでしょう。あと，快適に遊ぶためには，マウスがぜひとも欲しいところですね（なくても，片手でラクラク操作できますよ）。

価格は9,800円（税別）。近日発売です。

自信作ダーク・レイスII ゲーム内容のこと

では，『ダーク・レイスII』の大まかな特徴をズラリと挙げてみましょう。

複数が同時進行する，豊富なクエスト！クエスト群は，小説家&小説家予備群たちによって制作されています。もちろん，ゲームとしての面白さは保っていますよ。しかもボリュームは前作の倍!!　じっくりと遊べて，寒くてもヘッチャラ・ポン！です。

リアルな3Dダンジョン！　安易なトリック（回転床や通り抜けられる壁，強制ワープなど）は，意識的に排除しました。臨場感たっぷりのダンジョンを満喫してください。IIでは，野外にも3Dがあります。

状況を把握して行動する，モンスターの頭の良さ！　彼らは，そこらのRPGのモンスターのような馬鹿ではありません。ちゃんと考えているのです。しかも，ダンジョン内をウロチョロしているのです。突然出現なんかではありません。後ろから不意討ちしてくることもあるんですよ。

モンスターは全て新作！　ゲームに登場する100体以上のモンスター全部が，新作のオリジナル・デザインなんです。IIでは，遠くにいる敵も見やすくなりました。

さらに戦いやすくなったリアル・バトルシステム！　IIでは，全員の行動をまとめて行うのではなく，コマンドを入力したキャラから1人ずつ行動します。また，1人ひとりの向きも変えられて仲間と背中あわせて戦う，なんてこともできるんです。

その他，いっぱいあるんですが，あとはやってみてのお楽しみってヤツです。前作をやっていない人でも楽しめる作りになっていますので，ぜひ遊んでみてください。

キング・ブリーダー PC-88の新作3D-RPG

ピンピンの新作です。タイトルの“ブリーダー”とは，「飼育者」という意味です（某ドッグフードのCMでもおなじみですね）。この飼育がテーマというゲームが，近々，**PC-8801SR以降**で登場するんです。誰も知らないはずなので説明させていただきます。目をかっぽじって読んでください（ホントにやると，失明しちゃいます）。

まず，お店で好きなモンスターの卵を買ってきて，飼育室（ブリーディングルーム）で育て上げます（“ポチ”などというような名前も付けられます）。この育てるところが結構いけます。ボーっと眺めて，腹を空かしているようだったら（エサ場に寄ってくるのでわかります），エサを選んで与え，食べてくれるか心配するというものなのです（ちょっと違う…）。

そうこうしているうちにモンスターが成体になります。これでいよいよ全てが始まるのです。そのモンスターを引き連れてダンジョンを探索し，なにかするんです（なにをするんでしょう？）。やはり，一風変わった3D-RPGに仕上がりそうです。育てる部分と冒険の部分の両方が楽しめるという，ちょっとキングなゲームですね。

主人公だけは人間で，パーティーを組む仲間はみんなモンスター，いわばペットたちです。この手の趣味がある人が作っているので同好の士は注目ですよ。

バトルモードは，特殊攻撃中心で，ペットくんたちが半分オートで戦ってくれます。ま，これぐらいは，キングだから納得です。

舞台は，ファンタジーを連想してしまいますが，実は昔の中国なんです。なんか，中国関係の資料が転がっていると思ったらコレですもん。もう，キングしか言いようがありません。中華RPGだなんてさ。

ガデュリン《愛・放浪編1》角川スニーカー文庫　熱き風の乙女
今度は，科学とヒューマニズムの戦いだッ！（羅門祐人談）

ゲームの最終目的ですが，実は，スッカリ忘れてます（肝心なことなのに）。龍が関係あったような気もするんですが，一体なんでしたっけ？　う〜ん…ダメです。

もう，しょうがないので，　—つづく—

アートレ天国　お伝え！

なんか，このコーナー久しぶりです。ああ，なんて懐かしいんだろう（しみじみ）。

Q　質問って，なんの係になるのでしょうか？
（秋田県山本郡：凍夜双樹）

A　アートレ天国係でOKです。イラストはイラスト係にしてくださいね。

声　全く腹立つ!!　アートレの文章はコナミのコーナーと同レベルなのに，イラストだけやたらレベルが高い！ほんと一に腹立つ!!　サコムみたいにしてみろー！あほ！……ということで，おところ&おなまえはかかない！以上!!
（お洒落なM2ユーザー）

担　コナミみたいってのは誉め言葉のような気がしますが……。あほ！ですか。いや〜参りました。実に愉快な人だねえ。自らボツを望むとは……。だけど，住所氏名ぐらいはちゃんと書いてくださいね。

声　最近，タイトルの横の絵が，とってもエッチ，スケッチ，ワンタッチだ〜。
（島根県松江市：奥迫　誠）

担　なんて懐かしい！　オッス，キッス，メス，パンツ脱げ〜と同じぐらいにだ。

で，そのタイトルの横の絵だけど，誰が描いていたのかを挙げておきますね。

- 7月号…………竜嬢さん（一般投稿）
- 8，9，10月号…トーマス野口（社内）
- 11月号…………鈴木健介（社内）

社内というのは，アーテックのグラフィック・デザイナーたちのことです。

終　今月は，先月とは打って変わって，イラストなしでした。
投稿枚数が先月よりもさらに減ったので，来月号へ持ち越したんです。
ということで，また来月!!

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45—5777

お待ちどうさま！プロ野球「ワールドスタジアム」12月14日発売!!

はい，そういったわけで，アーケード版でおなじみの「ワールドスタジアム」88年度版がいよいよ発売になりますよ。そうそう，このゲームも「ワールドコート」同様2Mバイトのユーザーメモリを必要とします。準備はいいかな？

ゲームそのものは，テーブルゲームとまったく同じですが付加機能??がついています。それは，オールスター戦ができちゃうんですよこれが……。各リーグから自由に選手を引っ張ってきてチームを作りゲームが楽しめちゃうんだから。面白いでしょう!!!!白熱したプロ野球をお楽しみいただけたらいいなぁと思っています。え～と価格は8,800円です。

やったぜ！沖縄 メンソーレ 台風の巻

余談で申し訳なーいが聞いてほしい。沖縄付近を半円を描くようにゆっくり速度も変えずに停滞しまくりやがった台風の陰でマリーンスポーツもサンセットクルージングもすべてパーになってしまった沖縄旅行でありましたが……。沖縄のタクシーの運ちゃんはホント，親切ですねぇ。沖縄の各名所をまわってくれてとっても楽しい観光ができました。

さて，名産のパイナップルはどういうふうになるか？これを知るためにこの地まで来たといわれたものだが……。土の中にできるの？とか木になるんだぁ？とかさんざん馬鹿なこと言ってたら，タクシーの運ちゃんに笑われてしまった……。まさかはっぱの間からできるもんだとは知らなくてぶったまげました。ソーキそばもおいしかったよん。ちゃんちゃん。

最後に，空港で寝泊りが避けられただけ不幸中の幸いでした。でも，あのエメラルドグリーンした海で泳ぎたかったよー，ぐすん。また行こうっと……。

SPS-NET情報局

さ～て。今週は情報がいっぱいですよ!!

まずは，NETの移転です。10月16日新社屋に無事移転が完了しましてNETも当然移動したわけですが，そのとき同時にシステムの変更も実施いたしました。変更といっても大げさなものではありませんが，Tri-P回線を今までの4回線から6回線へと拡張しました。ただそのために一般回線が少々削られてしまいましたが7回線有りますし，アクセス状況をみても一定の時間帯を除いて全回線が埋まっているという状況にはなっていないようですので，当分このシステムで運営していきたいと思っています。

まあ近い将来は，一般回線10回線Tri-P回線6回線のシステムにしていきたいと思います。

それと，以前ハードディスクが心配で……と書き込んだ覚えが有りますが，この問題は一応解決いたしました。

現在281MBの大記憶容量を持った機器を使用しています。????当分容量の心配をしなくてもすみそうです。

以上，目立った情報はこんなものです。

それじゃ来月までバイバイ～～。

大五郎&あっこでした

ど～も～っ!! あっこどすぇ 今月もお葉書あ～りがぁとなぁいのコーナーだよ～ん



★初投稿！とは，ありがとう。今後ともよろしく。
新潟県小千谷市・G・中野



★メルヘンメイズのアリスちゃん。なかなか，でないでしょうか。
島根県松江市・奥迫 誠



★ははは……。へこへこ。
和歌山県那賀郡・酒井くれは



★おい。こら。あたしゃ，和田アキコかい？でもにてる……和田アキコに……。
広島県山県郡・こんがらって，ぎゅっ



★次回作のヒントは「仙人」です。もう，わかった？
東京都町田市・BiN



★秋ねー。Cabくんはいい恋愛してますか？
埼玉県新座市・CAB



★花博のドルアーガの塔行きたかったよー。
東京都練馬区・AZRAEL



★サンドラに焼きいも。にあうかもしれない。
三重県度会郡・ともわん☆



★「あっこ」：主任さんー，88のソフトだってー。「主任」：……。
兵庫県明石市・川島慎司



★そう，冬休みはワールドスタジアム，燃えて下さい。
神奈川県横浜市・いとうたかゆき



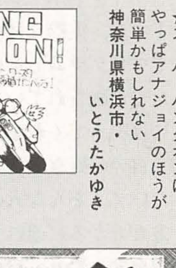
★きゃ～。目ん玉がパックマンしてる～。
京都市・あぷるとん



★こっちのアリスも可愛いですねぇ。
宮城県栗原郡・May-be



★スーパーハングオンは，やっぱアナジョイのほうが簡単かもしれない
神奈川県横浜市・いとうたかゆき




★きゃー。点の絵，てーのもいいねぇ
新潟市・ISO☆夫

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

今年発売されたソフト紹介！

今回は今年発売された株式会社エニックスのソフトを振り返って，そのソフトの感想を交えて紹介したいと思います。

「ミスティ ブルー」PC-88mkII SR以降・PC-98VM/UV以降

親密度によって会話の内容が変わるという一風変わったAVG。

原画に恩田尚之氏，音楽に古代祐三氏を起用し，都会的センスが漂うゲームに仕上がっています。

また，ゲームをクリアするとできる，「ミニRPG！エニックス　クエスト」，CDシングル付など新しい試みがいっぱいのソフトでした。女性ユーザーにファンが多いゲームでした。

「46億年物語 THE進化論」PC-98VM以降

生物の進化という壮大なテーマをファンタジックRPG風にまとめあげたゲーム。

原案　川又千秋氏，企画　ダイナミック企画，音楽　すぎやまこういち氏という豪華メンバーで制作されました。

そのストーリーは，生物に対する優しさに満ちあふれていました。やり終えた後にいろいろ考えさせられたゲームです。また，同名のCDも発売され好評でした。

「フォーミュラC.M.S」PC-88mkIISR以降

エニックスにしては珍しいツールソフト。

サウンドボードIIは多彩な機能を持っていますが，実際にはマシン語で細かな設定をしてプログラムしないと，なかなか普段ゲーセンや市販されているゲームソフトで聴くようには鳴ってくれません。

自分の好きな音楽を手軽な操作で聞いてみたい！　そんな人のためのソフトです。使い方がわかるに連れて，音色をいじったりテンポを変えたり，自分なりのアレンジができるので，けっこう楽しめるソフトです。

★　★

「手天童子」PC-98VM/UV以降・PC-88mkIISR以降

永井　豪氏原作の同名漫画をRPGとしてゲーム化しました。

RPGでありながら，随所に用意されたビジュアルシーンは，さすが永井　豪氏

直筆の原画を忠実に再現しただけあって迫力十分です。また，ストーリーも原作をふまえない人でも楽しめるようになっています。

「ワールドゴルフIII」PC-88mkIISR以降

ゴルフゲームでありながら経験値が貰えるゲーム。

経験値を貯めてレベルアップすると，新たなコースに挑戦できるというシステムがこのゲームの特徴でしょう。

長い距離からのチップインが決まったときの爽快感は格別です。そして今回は個人別データベース機能が充実しています。ちなみに自分は，フェアウエイキープ率があまり良くなく，パットは6m前後があまり得意でないことがわかりました。

また，音楽は　すぎやまこういち氏，グラフィックは眞島真太郎氏が担当し，ゲームを側面から盛り上げてくれています。

こうして書いてみると，どの作品にも個性があって魅力的です。みなさんも機会があったら是非プレイして見て下さいね。

編集後記

この頃東京は週末ごとに雨が降ります。せっかくの週末が雨だとなんか損した気分です。気温も急に下がって，北国ではもう初雪も観測されたとか。夏が異常に暑かったので，その反動でしょうかねえ？

でも，雪の便りを聞くと妙にそわそわする私はスキーが大スキー（トホホ）。

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート，4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

エニックス展



▲懐かしいゲームのイラストが届きました。知っているかな？
愛知県　伊藤友香



◀フォーミュラのイラストは少ないんですよね。
千葉県　LYNN



▶イラストどうもありがとう。いぢめる？
香川県　まるおか



▲そう言ってくれるととてもうれしい！
東京都　ハイキック



▲ライアンって，職人気質の根っからの戦士って感じでぼくも好きです。
東京都　四方田犬丸くん



KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

今週の金言「貧乏，金なし」～恋は水色さくら色～

みなさんも大学生になれば，ナチュラル・ロングのアサノな彼女ができ，赤いルノーサンクで湾岸をブッ飛ばし，横浜グランドでフラメシ食って愛のひとつもささやくぞ，元町でピアス買ってあげるのもいいかな，などとお考えでしょう。校則だの受験だのの精神的耐久生活を強いられてきたことを考えると当然です。さぞかし今からヤングブラッドがふつふつとクボタしていることでしょう。アーア，ブラザーブラザー。しかし，赤いルノーサンクがいくらするか知っていますか？少なくとも10万円ではないことは確かです。

では百歩譲って車はあきらめ，京浜東北で行って横浜グランドでフランス料理を食べてツインに泊まるといくらかかるかわかりますか？5万円じゃ足が出ます。地上げ屋の息子でもない限り自宅でも5万をねん出するのはキツイのに，ひとり暮しだったらそんなお金がどこにあるのでしょう。

彼女については山田クニコ顔で妥協したとしても，三鷹あたりの，駅から徒歩20分家賃4万のアパートで「やっぱり肉マンは井村屋だね」と二人うなづき合うのが関の山です。資本主義経済の我が日本では一部のお金持ちのボンを除き「ほとんどの学生は貧乏である」という事実が超然と存在しています。だって働いてないんだもの。

意外と知られてないことですが，大学生活は実は貧乏との戦いです。私もそうでした。今でこそ“アーケードの神様”としてとりすましている阿部千絵も「あのころはいつも武蔵野美術大学周辺のサトイモ畑を腹をすかせてフラフラ歩いてた」と告白しています。何度かは衝動的に畑を掘り返したのではないでしょうか。私も仕送りが底をつき食べるものがなくなると多摩川土手を野良犬のようにさまよい「あゆを密漁して食ってやろうか」とヨコシマな気持ちになったものです。

ある知り合いのカメラマンは，ごはんにお醤油をかけて「和風」，マヨネーズをかけて，「洋風だい！」と喜んでいました。また，どうしようもなくなると「無人やさい売り場」で野菜をゴチソウサマしていた友人もいました。犯罪というにはあまりに悲しい出来事です。山本(新人)はダイエーへ行って15円のパンの耳袋詰めを買って飢えをしのぎ，その金すらないときは大阪芸大近くのコンビニでバイトの女の子に「パンの耳下さい」ともらっていました。3日食わなかったときはさすがに死ぬと思い，喫茶店へ行って「今日からバイトさせてください」と雇ってもらい，お勝手でごはんを食べさせてもらったとのことです。餓鬼との戦いで人間は考えられる全ての手を尽くし，危機を切り抜けるのですね。合掌。

文責：パラピン原田

アーケードの神々～五反田出張所～

人はパンのみに生きるにあらず，パンのみみでも生きられるのでございます。こんにちは，ごきげんいかがワンツースリー（知ってる人いないって）阿部でございます。先月から「アーケードの神々」をこの電波新聞のある五反田へ出張開設しましたが「文体が黒木香みたいだ」「五反田ってどこだ」「神は私だ」等のご意見をいただき深く反省をしております。貧乏の件ですが，美大というところは画材や絵の具にお金がかかり，ふつうの大学生×3くらい皆お金には往生こいておりました。今度生まれるときは成城に住み，お買物は玉川高島屋，車はアウディ(ママ専用)というユーミン的資本家階級に生まれとうございます。

さて，「ひとつのゲームにひとりの神が宿る」を教義に信仰を広めて参るこのコーナーでございますが，本日はプライズマシンをご紹介致しましょう。「つるりんくん」「コケッコ」「ウーヤーター」……全てコナミのプライズマシンのネーミングでございます。「つるりんくん」は和尚の目を盗んでお供え物のダンゴを食べてしまうゲーム，「コケッコ」は落ちて来るタマゴを割らないように親ニワトリがキャッチするゲーム，「ウーヤーター」は部屋に入って来るオオカミをブタが棒で阻止するゲームでございます。成功するとどれも景品が払い出されメデタシ，という具合いです。どうです，のんきでしょう？せちがらい世の中，実に心なごみ涼風そよ吹くアメニティシングス，それがプライズマシンなのでございます。

阿部千絵

リーク砂井(サゴイ)の秘密の花園　第2回

今日は砂井が“パラピン原田”の秘密を教えちゃいます。実はですね“パラピン原田”はその昔小デブだったのです。体重が80キロもあったんですよ。小学生のくせに……でもころころしてても似合う顔だと思うので，かわいかったに違いありません。あともうふたつ秘密を知ってるけど怒られるから今日はこのへんでやめときます。パラピンがいない内に早く編集部に原稿送らなくっちゃ！




週刊テレホンサービス

札幌：011-241-4900	大阪：06-334-0399	大牟田：0944-55-4444
秋田：0188-24-7000	松山：0899-33-3399	志布志：0994-72-0606
東京：03-262-9110	福岡：092-715-8200	鹿　屋：0994-44-3977
新潟：025-229-1141		

The inside affair of SACOM 36

株式会社 システムサコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎03－635－7609

ハリエムレムリンスイートマサ斉藤です。季節の変わり目で体調を崩す人はいますが私は何を思ったか便秘になってしまいました。でもいいんだ，ジェミニウィングが発売されたからネ。後はアトミックロボキッド。たくさん売って，ドーンと自社ビル立てるぞ（立たへん立たへん）。

新作情報だよ，セニョール

さぁさぁジェミニウイング発売だぞ。本当だぞ。もう出てるんだぞ。凄いだろ。ジェミニウイングは二人同時プレイ可能シューティングゲームだから，六本木等の若人が多く群がる街へ行って「ヘイ，そこのカノジョ，俺と二人でジェミニしない??」といえば，どんな女の子でもイチコロさッ！だから，ジェミニウイングを買えば幸せが訪れるというワケだ。だから買ってくれや。買わないチミは，15年の強課労働の刑だぞ。X68K専用8,800円で大好評発売中！

ほんでその次は「アトミックロボキッド」だ。このゲーム，玄人のチミなら知ってるのネ？　知らないチミはズバリ！　便秘で会社を休むハメになるぞ(そりゃ俺か)。知らない人は，先月のベーマガ11月号の243ページの右下に写真が載っているので，そっちをピロンと見て欲しい。こちらは年末発売（するぞ!とプログラマは張り切っている）！ X68K専用で8,800円だ！

最後に，「闇の血族」の上／下巻合併号がFM-TOWNSで出るぞ。媒体はもちろんCD-ROMで，音楽はCD-DAを使用。絵に関しては，もっちろんX68K版みたいにプリプリっとアニメーションするからご安心。サコム久々のFM-TOWNS用新作！こうご期待。

ジェミニウイング通信販売のお知らせ

とうとう本当に発売になってしまった「ジェミニウィング」ですが，「俺ン家は田舎だからジェミニ売ってないし電気も通ってないぜ！」という貴方の為に通信販売をやっているのだ！　しかもなんと！　通販でジェミニを買ってくれた貴方には，サコムから愛と感謝の陳謝の気持ちをこめて，ジェミニウィングの絵柄の特製ブルゾンを進呈！　ただし，先着100名様というところがミソなんだな。早いモノ勝ち！　残念ながら100人目以降の人にはブルゾンは無しなのよん。申し込み方法は，現金書留で，8,800×103％円(自分で計算しなさい）を同封の上，下記の宛先まで送ってくれよな。

〒130 東京都墨田区両国4-38-16　桜井ビル
4Ｆ ㈱システムサコム
「ジェミニウィング通信販売を希望します」係

おっと，チミ本人の名前，住所，電話番号も忘れないで記入しといてチョンドファン大統領。送料は，サコム持ちだよ。

★　★

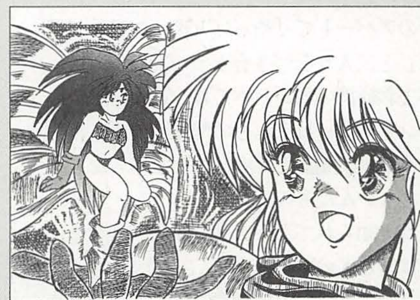
画廊「マサ」



・ADEO（神奈川県）
(評)いや，これ好きだな。何を目的にこういうイラストを描いたのかさっぱりわからないところがいい。



・PCmkII（愛知県）
(評)いや，あれはX68Kの下位機種ですって言ったら信じる人もいるのだろうか？



・いずみん（宮城県）
(評)いや，一つも字がないイラストは久々だな。それにしても腰が痛い。



・クェプル（岐阜県）
(評)いや，悪い事しちゃったね，この前は。何したんだっけ？…



・R・H・一郎（埼玉県）
(評)今度チミん家，歩いて遊びに行くからよろしく（近いんだコレが…）

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! よぴかぱです。

げほっ，げほっ，うだ～っ，参ったなあ…思いっきり風邪ひいちまっただよ。やっぱり健康診断の血液検査で，大量に血を抜かれたのが原因だと思うぞ(ダメージでかかったぜ)。ううう，お願いだから来年こそは血液検査をナシにしてくれよう。ああ，のーみそが薬でラーリラリ。

今月のお便り

●(ルーンワース２の広告を見て)ガガーン!! 大ショック！『16ビットアドバンスト』？ってことは発売は16ビットマシンのみ？ げげぇ～ん！ 私の88には出ないの？ ぐちょぉ～ん！ ルーンワースがあるのにルーンワース２は出ない？ ずっがぁ～ん！ そっ，そんなのってあり？ どぴちゃぁ～ん！ かっ，神様，仏様，T&E様，よぴかぱ様，内藤様，どっ，どーか私の兄弟の88にもルーンワース２を出して下さい!! ほら！ 私の“はっちゃん”がうめき声をあげてます。

「…ああ…ルーン…ワース…２が…食べ…たい」

かっ，かわいそーな“はっちゃん”！ これを見た“はっちゃん”ユーザーの君！

今すぐこのページの「88版ＲＷ２が食べたい」の係まで手紙を出そう！

P.S. よぴかぱさん88版作ってねっ！ 私とあなたの仲ぢゃない。

愛知県・楯 直樹くん

▼うるりぃ～。つ，ついに88ユーザーのみなさんにも“ごめんしてね”の時が来てしまったのね。しかし，『ルーンワース２』は，どうあがいても88では動かせないのもまた事実。ここはひとつ素直に“ごめんしてね”と謝るしかない！ ううっ，ごめんよお。っつーわけでね…11月30日(金)に創刊される『ルーンワース２』のコミックパンフには，対応機種なんて不粋(ぶすい)な壁はないし，もちろん無料だから，とりあえずそれを読んで気を紛らわしてちょーだいな(よけい欲しくなったりして…)。だけど，これにしたって部数に限りがあるから，近所のパソコンショップの店員さんに頼んで，キープしてもらっとくのが得策かもね。

★

●質問ですっ！『ルーンワース』は，「主人公のレベルが高ければ高いほど敵が強くなってレベルが最高になるとドートスルフは倒せなくなる」，というのは本当ですか!? うるうる…。

北海道・(P) 良牙さん

▼うそです。

★

●よぴかぱさん『ルーンワース 黒衣の貴公子』のおかげで文化祭の壁新聞が金賞になりました。それは，僕達の担任の先生が理科で，いつも白衣を着ているのにちなんで，『白衣の貴公子○○新聞』としたところ，みごと金賞をとったのです。ありがとうございました。

青森県・(P) HAWK-MAN

▼う～ん。なんとコメントしてよいやら…。とりあえず“おめでとう”とでも言っておこう。そ，そういえばぼくが小学生の時に作った壁新聞の名前は『SKY-BLUE』だったっけ。関係無いけどさ。

★

●よぴかぱさ～ん。Help me！私はT&Eが大好きなのでGMもT&Eを中心に聞いています。ところが，ところが，私の近辺にT&E派はおらず，みんな○ァル○ムや○ニッ○スへ走っています。だから誰もT&EのMUSICを聞こうとしません。そこで，よぴかぱさん。こんどの『ルーンワース２ 時空の神戦』にVery-goodな曲を入れて，T&EのGMがGOODであると立証してください。このままでは私は四面楚歌(しめんそか)です。

群馬県・(P) S.Zari

▼ふふふ…心配めさるな。T&Eはいつも考えているのだよ。『ルーンワース２ 時空の神戦』では，サウンドにちょっと変わった趣向を取り入れてみました。単に曲をBGMとしてたれ流すだけでなく，もっと効果的な使い方はできないものか…と考えてね。どんなふうになるかは，キミがプレイした時にわかるはず。楽しみにしてちょーだいね！

★

ごほっ，ごほっ，うぐぐ…薬がきれてきたぞ。鼻水が，咳が，頭痛が…。命があったら来月また会おう!!

▼お便りやイラストの宛先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tプレ番外編係



▼「エリースのファンもミリムに負けず劣らず多いよね」愛知県(P)PCmkII



▼「おへそがいい！ すごくいい！ いいぞ！ いいぞ！ 気にいった！」宮城県 (P)NG騎士いずみちゃん



▼「それにしても古い。妖怪人間べムもテラ400ーも…」大阪府 (P)石井たつお



▼「中学生日記」ってペンネームだったのね。イラストのタイトルかと思っちゃった」大阪府 (P)中学生日記



▼「かつてこれほど酒が似合うヒロインがいただろうか？」佐賀県 (P)加藤 淳



▼「なんとなく怖いので載せてみた」山梨県 (P)政



▼「筋肉質なとこがオシャレなレオンくんです」愛知県 伊藤友香



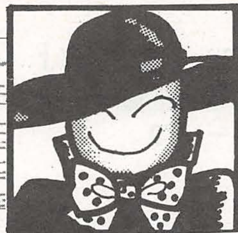
▼「うなじが美しくていいぞ。うんうん。」北海道 (P)流羅



▼「そーなのだ。主人公は変わってしまったのだよ」北海道 高橋へぺれけ千尋さん



▼「ソードワールドPCをよろしく!!」鹿児島県 (P)れっどばぐ



NEO・GEO® クラブ 出張所

そんな訳で、今月の第三土曜日に2×になるワタクシです。大人になると、誕生日に感動を覚えなくなるって言うけど、半分本当だね。さて、今回は第2回NEO・GEOレンタル店リストを載っけちゃいます！家の近くにあるかな？よーく探してみて！

北海道
●レンタルビデオDIO　夕張市
宮城県
●アサヒ屋　岩沼市
茨城県
●コスモランド日立中央店　日立市
●コスモランド小木津店　日立市
●コスモランド多賀駅前店　日立市
埼玉県
●ビデオプラザハッピー　川越市
●ファミリーAVプラザ　入間郡
●ビデオシアターチャンプ　狭山市
千葉県
●レンタルビデオキャッツ　松戸市
●東洋動画　茂原店　茂原市
東京都
●レンタルビデオポチ　太田区
●ブルート高島平店　板橋区
●プレミアム駒沢店　世田谷区
●サンエンゼル太子堂店　世田谷区
●ビデオプレミアムきぬた店　世田谷区
●ビデオスペースBe　杉並区
●ビデオネットワークAZ　八王子市
●ビデオレンタルシルビア　立川市
●ファミコンワールドぱお　立川市
●AV NETWORK一橋学園店　小平市
神奈川県
●エザワ（ソフトのみ）　横浜市旭区
●チャーリーズ橋本店　相模原市
富山県
●ブルート西中野店　富山市
●ブルート奥田店　富山市
●ブルート昭和店　高岡市
福井県
●A I　武生市
長野県
●MORIJI 2　上田市
●ビデオショップマリオ　飯田店　飯田市
●アポロ　塩尻市
岐阜県
●USV　中津川店　中津川店
●2001年　岐阜　岐阜市
●ビデオレンタル　ハリウッド　美濃加茂市
●ファミコンジャングル　大垣市
静岡県
●ドリーム将監店　浜松市
愛知県
●ビデオショップマリオ　中村区
●チャンプ　天白店　天白区
●ブルート　黒川店　北区
●ビジービー　緑店　緑区
●あのなんハウス　大府市
●ファミコンショップ　ファミっ子　刈谷市
●カルコス　一宮市
三重県
●レンタル　サル　津市
●ビデオシティハッピー四日市店　四日市市
●メディアショップ　ナカハラ　飯南郡
滋賀県
●ビデオスター　守山市
●メディアスポット21　大津市
京都府
●シネマ　山科店　山科区
●れん太郎　伏見区
●ホワイトハウス　北区
大阪府
●はっぴいはうす　東淀川区
●ジャック関目店　城東区
●ジャック此花店　此花区
●ブルート小路店　生野区
●ナニワポートタウン店　住之江区
●BOOKコスモス豊中　豊中市
●BOOKコスモスタ日ヶ丘　豊中市
●ランビデオ豊中　豊中市
●こすもす倶楽部　茨木市
●ラック沢良宣　茨木市
●ヤングプラザジャンボ　寝屋川市
●ハーレム９　箕面市
●ビデオ　テキサス　東大阪市
●ファミコン倶楽部布施店　東大阪市
●ブルート布施店　東大阪市
●キャンディ　東大阪市
●ビデオボーイ　松原店　松原市
●ビデオボーイ　北野田店　境市
●ビデオボーイ　狭山店　狭山市
●ビデオボーイ　金剛東店　富田林市
●カメハウス　羽曳野市
奈良県
●アリス浦上店　北葛城郡
●ロード７　王寺店　北葛城郡
●ロード７　八木店　橿原市
兵庫県
●DONKI（ドンキー）　中央区
●シネマ　三宮店　中央区
●ビデオシアター　鈴蘭台店　北区
●じゃがいも　名倉店　長田区
●AVショップあらん　兵庫区
●KVRコッポラ店　兵庫区
●あっぷるぱい　兵庫区
●ファミコンショップBIG立花店　尼崎市
●ブルート　出屋敷店　尼崎市
●ABC尼崎　尼崎市
●ウエスタン尼崎店　尼崎市
●ABC電化　西宮市
●ステラ　川西市
●ポップコーン明石店　明石市
●VS東加古川　加古川市
●友&愛　姫路市
島根県
●ビデオショップ詩仙堂　益田市
●写真のつじの　益田市
●テイクオフ　大田市
●アリオン大津市　出雲市
●アリオン平田店　平田市
岡山県
●ブルート西大寺店　岡山市
広島県
●ブルート　八幡店　佐伯区
●ブルート　宇品店　南区
●USA　宇品店　南区
●ビデオショップ　フジ　東区
●レンタルビデオUFO　東区
●USA　祇園店　安左南区
●シネマ館　安佐南区
●ブルート　焼山店　呉市
●きくせ　安芸郡
●太郎&花子　佐伯郡
山口県
●レンタルビデオ　ビッグワン　宇部市
●鳳鳴館　小松原店　宇部市
●フライディ　下関市
●MIKO岩国店　岩国市
徳島県
●チャーリーブラウン　住吉店　徳島市
●キングスロード　バイパス店　徳島市
●キングスロード　鳴門店　鳴門市
●キングスロード　藍住店　板野郡
●キングスロード　北島店　板野郡
●チャーリーブラウン　藍住店　板野郡
●小林レコード　海部郡
香川県
●野田屋電気　高松市
愛媛県
●コスモ　椿店　松山市
●新潮堂　新居浜市
福岡県
●ブルート　飯倉店　早良区
熊本市
●ブルート　白山店　熊本市
大分県
●ファミコンビック大分中津留店　大分市
●ファミコンビック別府店　別府市

今回は，いつものコーナーはお休みします。来月から元通りになるので，イラスト，お便り送ってください。「締め切りはありますか」との質問があるけど，別にありません。ただ，月末までに送ってくれたら，早く載る確率が高くなるかもね。

あと，通信販売のほうもよろしく（詳しい事は，広告ページを参考に）。

んじゃ，また来月。

〈担当は綿串と申します〉

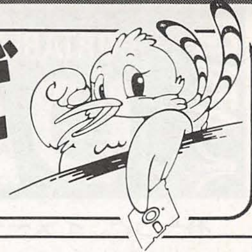


〒564 大阪府吹田市豊津町18―12 ㈱エス・エヌ・ケイ「NEO・GEOクラブ出張所」係まで

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255



ハミングバードソフトでは、スタッフを募集中だったりする!!!

- プログラマー
- ゲームデザイナー
- グラフィックデザイナー
- サウンドクリエイター

ハミングバードソフトではゲーム制作に関するスタッフを募集しています。必須条件はただ一つ"やる気のある人"!!! 詳しい内容は、ハミングバードソフト・ユーザーズテレホンへ、お電話して問い合わせてくださいまし。ただし月曜日から金曜日の午後1時半から6時だよ!!! その他の時間はハイパー河内がお送りするゲーム情報などがいっぱいの テレホンサービス。勿論こちらの方もよろしくねっ!!!!
才能に満ちあふれた君達の応募を心から待っています。（あ）

SPACE of "でざいな・あんくん"!

恐怖は1990年の最後に忍び寄る!!

時は1920年代アメリカ。マサチューセッツのある田舎街に、次々と起こる怪事件。その事件の中心は、小高い丘の上に建てられた一軒の屋敷にあるという。人々はその屋敷を「幽霊屋敷」と呼び恐怖し恐れるが、未だその謎を解き明かしたものは誰一人としていない。数日前一人の東洋人の若者が、その屋敷に向かったと噂されるが、その若者の姿さえ、その後見たものはいない。果たして事件の真相はいかなるものか？

あの安田均氏が"恐怖の物語"をX68000ユーザーに贈る………。
ある予言者は、こう語る………。
"洗練されたゲームデザインに、洗練しリフレッシュされた美しいグラフィックスを加え、ゴーストハンターシリーズ#1『ラプラスの魔』が近いうちにX68000ユーザーの前に現われることであろう"



はいぱー河内 Side



★無事生還

行ってきましたよぉ〜ん。
今年の社員旅行(慰安旅行とも言う)は、東京ディズニーランド(以下TDLという)。楽しかったよぉ〜ん。
いろんな事件がありましたが、全員無事でしたよぉ〜ん。
以下、慰安旅行事件簿よりタイトル抜粋。内容は、タイトルから想像してください。
「台風19号で飛行機飛ばんのちゃうか？飛ばなかったら、お仕事しようね事件」「ひとり足らんぞ。後20分でフライト時間やないかぁ。やばいぞこれは事件」「チョット揺れたぐらいでキャアキャア騒ぐな、田舎者やと思われるやんけ事件」「戦士と僧侶と魔法使いの1GPは、何処へ消えたんや事件」「ハイパー河内ドキドキ事件」「ゲーセン・ナムコボーリングのスコアシートをかえせ事件」「〜マウンテン？ ごめん、許して、俺が悪かったぁ〜事件」「集合時間通りに集まったのにバスに間にあわへんやんけ、みんなJRへ急げ！事件」

★消えた1GP(「河内の嘘」編)

案の定、夜は大宴会でした。
ハイな状態だった私は女子社員Mに次のようなお話しを聴かせてあげました。
戦士と僧侶と魔法使いの3人パーティーが宿屋に泊まろうとして居ました。宿屋の主人が「おひとり10GP。皆さんで合計30GPになります」と言うので、メンバーはそれぞれ10GPづつ支払い、闘いの疲れを癒すべく眠りにつきました。が、宿屋の主人は「3人で宿泊するときは5GP値引きセール」のことを忘れていたのでした。眠りについた(寝起きの悪そうな)お客さんを起こすのはマズイと感じた主人は、使用人に「明日の朝、あのお客さん達に返しておけ」と5GPを渡しました。翌日、この使用人は戦士と僧侶と魔法使いのそれぞれに1GPづつ渡して、残りの2GPを自分のポケットにしまい込んでしまいました。
さて問題です。
戦士と僧侶と魔法使いは、それぞれ9GP(10-1)ずつ支払ったことになるので、9×3＝27GP。使用人がポケットに入れたのは2GP。だから合計は27＋2で29GPになります。宿屋の主人が最初にもらったのは30GPです。
30−29＝1。この1GPは、何処へ消えたのでしょうか。

★消えた1GP
(「2より1の方が重要」編)

あなたなら、わかるはずです。答えは「ハイパー河内が嘘を言っている」です。
でもM社員は、河内の嘘を理解できませんでした。「使用人の2GPを〜したらダメなんだ」と説明しても、「私は2GPなんかどうでもいいの。消えた1GPの行方を知りたいの」と、訳のわからないことを言い出します。困った女の子です。
この一言でみんなに愛想を尽かされ、罵声を浴びながらもまだ考えていたM社員の瞳は涙で濡れていました。（うそ）

☆☆☆☆☆ この辺で勘弁しておいてあげる、私はフェミニスト河内 ☆☆☆☆



▲福岡県 カーバンクル

片隅のコーナー

君は何かスポーツやっているかい？ ジョギングやサッカーなどが冬にいいと思うぞ。指先の運動ばかりじゃなく、何か体にもいいことしたいものだね。
〈小判〉


▲岩手県 「FLOX」



▲横浜市 山田浩



▲大阪市 石井たつお



▼北海道 良牙

ATARI
PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE

りんくす倶楽部 Vol.1

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階 アタリジャパン
執筆・編集：萩の月 斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FAL L1 A1

おーっと，イメージ一新，一身上のつごーってやつで，あの『ATARI EXPRESS』が変わっちゃったーっ。なぜ？なぜなの？ティーチミー，ホワイ？(詳しくは本文をみてちょーだい)と，ゆーわけで(どーゆーわけだっ？)，『りんくす倶楽部』の始まり，始まり～。

はじめまして…？

へろー，えぶりぼでー！今月から梅岡くんに代わりまして，E・コップのマップを描いた『萩の月・斉藤』と，何もしてない？『Hokky・長橋』で，お送りすることとなりました。U氏は本業の方が忙しいそうで，私達が引き継ぐこととなったのです。読者のみんなの意見を，ビシバシと取り入れる誌面としていきたいと思いますので，どーぞ宜しくお願いしまーす！

LONG, LONG AGO…

それーはそれは，つい最近のこと，ある所に19歳の若者がおったそーぢゃ。若者はとぉっても意志が弱く，将来のことなどちいとも考えない，ダバダバした毎日を過ごしておったのぢゃ。ぢゃがの，若者には三度の飯より好きなものがあったのぢゃ……ゲームぢゃ。

そんなある日のことぢゃった。若者の町に，山下章さん(仮名)という，とっても偉い先生が，ゲームのお話をしに来たのぢゃ。ダバダバした若者は，矢のような速さで寄り合いの場に向かったものぢゃ。若者はそこで山下さんの，その人格に，その人柄に，そのプレゼンテーションに魅せられたのじゃ。その山下さんに，「するどいっ！」と褒められて有頂天になっていたのじゃろう。若者は，よせばいいのに「覇者の封印」と書かれたホワイトボードのミスを指摘して，山下さんのいらない反感を買うのじゃった。それでも尚，屈託のない笑顔で対応してくれる山下さんを見て，若者はない頭でこう考えたのじゃ。

「このお方についていきたひ……」

後日，上京した若者は，電波ビルヂングと呼ばれる建物の8階へと遊びに行くのじゃった。お土産に仙台銘菓，「萩の月」を持っての……。そうじゃ。この若者こそ，若き日のわしの仮の姿なのじゃ。懐かしいのう……。(その節は，編集部の皆様方には，大変お世話になりました)まだまだ青いこのわしが，憧れのベーマガ誌上に原稿を書いている……。うるうる，涙で原稿が見えないひ……。(萩の月・斉藤)

新作ソフトの紹介だだだっ！

さて，S氏は感涙で原稿が書けないそーなので，代ってわたくし『Hokky・長橋』が，ソフトの紹介と参ります。このコーナーでは単なる宣伝にとどまらず，ユーザーとしてソフト購入の際の目安になるようにシビアな目で意見を書いていきたいと思っています。また，読者の皆さんからも，既に発売されているソフトで，「ここがいーんだよ，ここが！」とか，「ここは，こーすると面白れーんだよ！」とゆーよーな意見があったら，送ってちょーだいな。バシバシ紹介するからね。

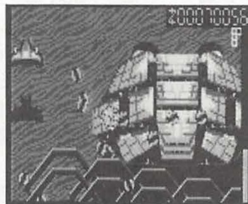
頼むよ。ひとつ。

「ザーラーマーシナリー」

前回のこのコーナーで，タイトルのミスプリがあったみたい。許してね。正確には，上のように書きます。タイトルが覚えにくい人は，「皿まわしなり」と覚えてください。でも○之助○太郎は出てきません。バシバシのシューティングで，面は全部で6面，各面の最後にはボスキャラが待っています。とにかく表示がとっても凝っていて，ちれーな画面です。進行が1本道で，他の遊び方ができないとゆー感はあるけど，「嗚呼，しゅーちんぐやりたし」とゆー人には持ってこいだな。

難易度は，ちょっと(？)頑張れば誰でもエンディングが見れる程度かな。コツは，たくさん物を壊してお金を貯めて，お店でいいアイテムを買うことにつきるでしょう。そーそー，これ4人でできちゃうんだよね。でもアイテムの取合いになるだろーな。友達なくさないよーにね。画面中，たまだらけになるさまは圧巻だよ。





アタリ・コンピューター情報

今回はパーソナル・コンピュータ「ATARI ST(1040/MEGA)」です。コンピュータ・ミュージックに興味を持っている人なら，名前ぐらい聞いたことがあるだろう。この少ないスペースで，STの魅力を100％紹介するのは無理なので，今回はハードのスペックだけにとどめておきます。

まず，MPUに68000，メモリは1040シリーズで1MByte，MEGAシリーズでは2or 4MByteを標準でもっている。画面は512色，3タイプの解像度。そして，なんといってもすごいのがMIDI端子を標準で装備しているっ！そして音楽ソフトが豊富にあるっ！ミュージックコンピュータとしては勿論のこと，多方面に使えるコンピュータである。詳しい資料をご希望の方は，「アタリ・コンピュータ」係までね。

(HOKKY・長崎)


▲1040ST


▲MEGA2/4

おてがみ，ちょーだいね

今回まったく新しくなっちゃったこのコーナーですが，いかがでした～？みんなの感想聞かせて欲しいな。反響が良かったらもっともっとパワフルになっちゃうからね。よろしくね。それから，イラストなんかハイソなやつとか，アダルツなやつとか，ビシバシ送ってね。掲載分には有名になる特典を差しあげちゃう！(うそうそ，近々粗品を用意する予定)ではまた。この時間にこの場所で！

宛先：「りんくす倶楽部」係まで

おてがみありがとね



◀広島県・Mikotoくん　もしかしてATARI・STかAMIGAを持っていないか？



◀京都市・角田敏次くん　かっ・かっこよすぎる，チップくん。みんな最後まで終わったかな？



◀大阪府・えーす1くん　かわいーですね。トーンを使った力作だぁーっ!!





PONY CANYON パラダイス

映像制作本部プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

おはようポニー松本だ！ついにこのコーナーの正体を明かすときがきた。実はこの原稿を書いている男の名は…ゴースト雷太というのだ。しかしその実体は？それは次号まで待たねばならぬ。

AD&D® とヒルズファー

AD&D®シリーズ第3弾!! アクションアドベンチャーゲームの決定版「ヒルズファー」の登場だ。ヒルズファーとは「プール・オブ・レイディアンス」に出てきた“フラン”の対岸にある黄金都市のこと。世界観が同じだから，PC8801を使えば「プール～」のキャラクターデータを伝送して遊べちゃうわけ。

プレイするには，まず戦士・魔法使い・盗賊・僧侶の4つから職業をひとつ選択する。ギルドのマスターから与えられた任務と共にキミも不思議な謎と陰謀に包まれたヒルズファーを冒険するのだ。もう，馬には乗るし，鍵はこじあけるし，闘技場では棒を使って戦うし…もう，次から次とワクワクするようなシチュエーションがこりゃ，たまらん。職業ごとにストーリーがプログラムされているから4倍楽しめる。パソコン版は11月21日(税抜8,800円)，ファミコン版は来年1月(税抜7,800円）に発売だ。これをやらなきゃ絶対，仲間外れだぜぇ!!



秋の夜長してRPG

■ウルティマV■

深く神秘的な人間の心を舞台にした壮大なテーマが凄い。ダンジョンの面白さは勿論，全編これ，想像力に満ちた究極のゲームだぁ。

■AD&D® プール・オブ・レイディアンス■

迫力ある3D画面が圧倒的。凝りに凝ったキャラクターをつくり出し，キミも街にのり込め。駆け引き上手じゃなきゃ勝てないゾ。

■バーズテイル■

3Dダンジョンをメインにしたウィザードリータイプの名作。吟遊詩人のバードが持つ魔法の歌の力で，悪の魔法使いマンガーに支配された街スカラブレに平和を取り戻せ!!

私ごとで失礼！

鈴鹿F-1を見に行って，大興奮

…したので，みんなにもこの感動を。F-1グランプリ前半戦のハイライトを収めたビデオ『F-1 Grand Prix 1990 SPEGIAL』が低価格2,800円で発売中。B.G.M.には，何と全編S.S.T.BAND代表曲が15曲も。

サイトロン ビデオコンサートNEWS 開催迫る

広告にも出ているけど，ここで詳しく紹介しちゃうぞ～ッ!!

お待ちかね。11月21日いよいよ同時発売!!
ビデオ『GAME MUSIC FESTIVAL '90』
ビデオ『S.S.T.BAND LIVE』
C D『ZUNTATA LIVE-G.S.M.TAITO』
10月31日リリース，現在絶賛発売中!!
C D『S.S.T.BAND LIVE-G.S.M.SEGA』

先月号でもお知らせした通り，全国8大都市で，第3回ビデオコンサート（S.S.T.BAND vs ZUNTATAライヴ・ダイジェスト）を開催するゾヨ。かの歴史的イベント「GAME MUSIC FESTIVAL '90」に行った幸せモノも行けなかったキミたちも，来てくれナ。

当日は来ちゃうんだ，何とS.S.T.BANDとZUNTATAのメンバーが!! で，握手会ありの～もしかしたらサイン会ありの～



	日	時	場所	問い合わせ先	☎
札幌地区	11/24	15:00～	札幌メッセホール	ポニーキャニオン販売札幌支店	011(232)5151
仙台地区	11/25	15:00～	斉藤楽器	斉藤楽器	022(222)8054
東京地区	11/24	18:00～	星陵会館	ポニーキャニオン映像制作本部	03(221)3151
名古屋地区	11/23	13:00～	太陽サウンドオン	太陽サウンドオン	052(916)1221
大阪地区	11/23	13:00～	ミヤコ心斎橋本店3Fホール	ポニーキャニオン販売大阪支店	06(541)1601
福岡地区	11/24	16:30～	ベスト電器本店8Fマルコポーロ	ポニーキャニオン販売福岡支店	092(751)9633

東京地区は往復ハガキによる先着優先予約制。表に住所 氏名，年令，電話番号を書いて，一番上に載ってる住所宛で次の係まで。●映像制作本部サイトロンレーベル「ビデコン東京地区」係 11/18到着分まで有効。



ビデコンの情報は，ラジオでも流れるゾ

ってわけで，即売される上記のアルバム・ビデオを買った人には，その場で直筆サインをプレゼルトしてしまう。さらには，会場に来てくれたみんなが各メンバーにインタビューしてもいいっていうんだから，これは楽しいイベントになりそうだ。期待は裏切らないぜ。

ビデコン情報はラジオCMにも注目だ！各局番組「ラジオはアメリカン」（北海道放送，東北放送，TBSラジオ，ラジオ大阪)，ラジオ日本「アミューズメント・パラダイス」(毎週火曜24：30～)，宮崎放送「アニメランド」(毎週水曜19：00～)。

キング CGM ニュース

〒112 東京都文京区音羽2－2－2
キングレコード株式会社
映像事業本部



堂々完成！矩形波倶楽部ファースト!!
◀11月21日発売▶



▲これがファーストのジャケット

先月号でもお伝えした通り，矩形波のソロがとうとう完成しました。自画自賛するわけじゃないですけれど，いい作品です。サウンドは基本的に今までの矩形波サウンドと変わらないのですが，ゲスト・ミュージシャンがたくさん参加してくれたので，非常にクオリティが高くなりました。そのゲストとは，Tスクエアの則竹(D.)，須藤(B.)，ジンサク(元カシオペア)の櫻井(B.)，神保(D.) 各氏をはじめとする，日本フュージョン界トップ・アーティスト達です。プレイは最高に良かったので，自分の耳で確かめてください。

このアルバムのプロデュースをしてくれたのはTスクエアの安藤まさひろ氏。忙しいスケジュールの中，引き受けてくれました。おかげで，矩形波の魅力を最大限に引き出してくれました。日清パワーステイションでのTスクエアのライブに古川が出演できたり，ゲームボーイで対戦したりと，充実したスタジオワークになりました。

しつこいようですが，いい内容で仕上がったと思いますので，ぜひ聴いてください。

●収録曲
1.Memories Of A Summer Island
2.On The Brilliant Earth
3.Good Night Pony
4.Shuffle In The Dark(悪魔城ドラキュラ)
5.Cross Over The Line(サンダークロス)
6.Twinkling Star(摩陀羅)
7.Return To Departure(グラディウス)
8.Tell Me The Reason(SDスナッチャー)
9.Invisible Bridge
10.Quiero Voar(F1 3Dスペシャル)

●参加ミュージシャン
須藤 満(B) 則竹裕之(D) 和泉宏隆(K)──Tスクエア
櫻井哲夫(B) 神保 彰(D)──ジンサク(元カシオペア)
笹路正徳(K) 吉弘千鶴子(K)

KICA-1020(CD)
¥3,000(税込)
プロデュース：安藤まさひろ(Tスクエア)
作曲，編曲：古川もとあき，矩形波倶楽部
演奏：矩形波倶楽部



杉本理恵ニューアルバム「KRELIA」発売記念イベント

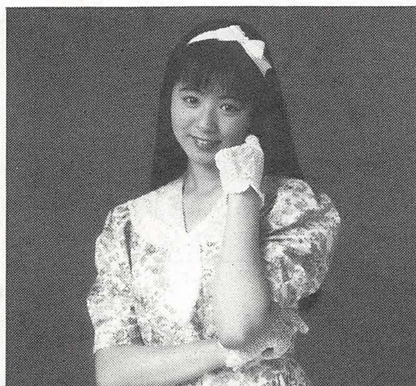
杉本理恵イベントスケジュール

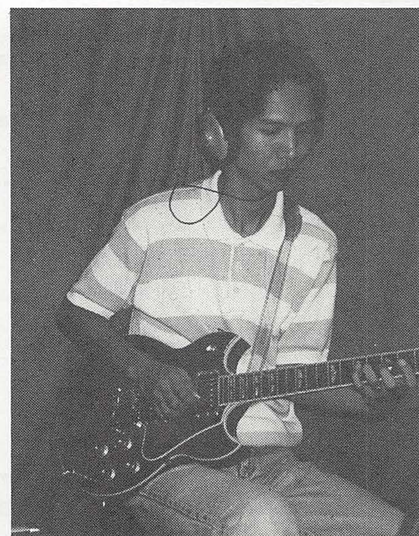
11/25(日)大阪・堺 おおとりウィングス
14:00～(屋内) ㈲キングレコード大阪支店
☎06－531－5224

12/9(日)東京・渋谷 東急東横店屋上
15:30～ ㈲キングレコード東京第1支店
☎03－944－1234

12/15(土)名古屋 テルミナ屋上
15:00～ ㈲キングレコード名古屋支店
☎052－251－8691

12/16(日)神戸・住吉リブ 13:00～(屋内)
神戸・西神プレンティ 16:00～
以上㈲キングレコード大阪支店
☎06－531－5224


▲みんな来てね！


▲ライブとは表情が違うのだ

CGM キングレコードCGMスタッフ募集！

現在，キングレコードCGM班では，スタッフを募集しています。自分の手で，ゲームの企画や制作をしてみたいという人や，CGMの企画，プロモーションをやりたい人は，ご連絡をください。スタッフ一同心からお待ちしております。

キングレコード㈱ 映像事業本部
☎03－945－2122 担当：境



新大阪駅東ホールに注目!!

新大阪駅の東ホール(中央改札を入って右)にSLの動輪があるのを御存知ですか？何と，貨物用汽車として有名な9600型と，貴婦人C57，そして昭和39年の新幹線開通時に使われた0系新幹線の動輪が展示されていますので，新大阪駅へお寄りの際はぜひご覧ください。

河野 光のアイマックス情報局

遂に，カムバックしました。半年の沈黙を破って新生河野 光の登場です。

以前は，読者のみなさまにたいへんお世話になりました。この度，再出発の運びとなりました。新社名は株式会社アイマックスです。今回は，会社のご紹介とアイマックスのゲームソフト参入のデビュー作などを情報盛り沢山で紹介させていただきます。

アイマックスとは

社名アイマックスとは，「I」を最大限（Maximum)に生かすという意味と社長のIMANARIのIMAをとって命名しました。「I」とは，自分自身(I)であり，Idea(アイデア)，Information(情報)，インスピレーションなど，ゲーム制作に欠かせない全ての「I」を意味し，それを最大限に活用する会社の夢が込められています。

「I(愛)」は，冒険と感動を与えます。それでは，メンバーのプロフィールを簡単に説明致します。

社長：今成一雄

知る人ぞ知るあの「サラリーマン1号」。

中村眞次

全国を飛び回る非常に忙しい営業マンをしています。

宗清紀之

サラリーマン2号。ヒマラヤの野性児と異名をとるゲームの達人。あらゆるゲームを極め，ゲーム大会の常連（ファミリーボクシング前チャンピオン）など，大阪弁をしゃべるゲーマーです。仕事もゲームと同じくらい一所懸命にやってま～す。

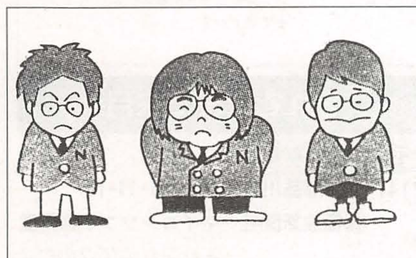
河野　光

べーまがのライターです(!?)。

ナムコさんのゲームしかうまくない(?)変な名人でした。今後はアイマックスのゲームも上手になります。

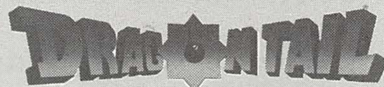
ちなみに今は，任天堂「ドクターマリオ」に熱中しています（めちゃ，おもしろいぞ)。

他，関西地区のセールスプロモーション活動を担当している川下　誠，そしてもちろん，女性キャリアウーマンの若くてかわいくて気立ての良い「えっちゃん」，そして，「まさこちゃん」などなど個性揃いの若い会社です。



今後ともよろしくご声援下さい。それでは，つぎに当社の業界参入のデビュー作を紹介しましょう。

ゲームボーイ用ソフト第1弾！

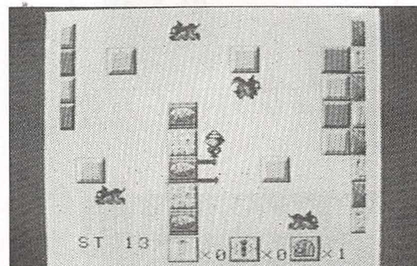


まずは，ゲームボーイ用のソフトでデビューします。その第1弾が対戦型ドラゴンテールです。このソフトは，パソコンで大ヒットしたビッツーさんのあの名作クインプル（MSX2版）を原作として，アイマックスが大幅なアレンジをし，よりおもしろいソフトに変身しました。知的なアクション性の取入れ，全キャラクターの変更など，よりコミカルなゲームとして再スタートします。

ゲーム内容は，複雑な迷路をクリアして，最終のボス「ドラゴン」を倒します。プレイヤーの武器は「クイ」です。それをうまく使って敵をやっつけたり，迷路の脱出を計ったりします。全50面，ボスキャラ6体，イージーとハードの難易度2段階，2人対戦モードなど多彩なゲーム展開が待っています。発売は12月13日(木)の予定です。価格は消費税込みの3,500円(1メガ仕様)です。

ご期待ください。

来春にもう1本!!(近日発表)



ファミコンデビュー作　ファミコン将棋　竜王戦

そして，ファミコンソフトの第1弾は，将棋ゲームです。もちろんただの将棋ゲームではありません。価格6,500円(税別)です。

発売は，来年の1月の予定です。マージャンゲームは5万とありますが，なかなかないのが将棋のゲームです。そこでアイマックスがファン待望の将棋ゲームをつくりました。

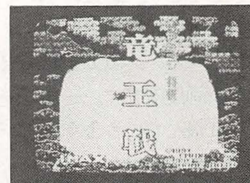
これからの将棋ゲームのスタンダードにこのゲーム「竜王戦」はなりうると確信している自信作です。もちろん本格的な将棋は当然のモードです。

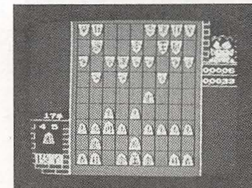
それに加え強豪プロ棋士（コンピュータ）とのトーナメント方式による対戦。コンピュータに出題も可能な「詰め将棋」と戦法，性格，強さのパラメーターを設定できる「将棋実験室」など多彩なモードでいっぱいです。将棋盤を持ってなくても友達と対戦も出来ますよ。

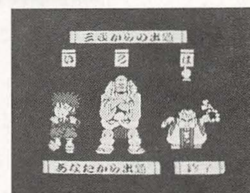
約10,000の定石を持ち，将棋ソフトの持つ宿命的な部分（遅い・弱い・ワンパタン）を可能な限り克服するために，全く新しい思考ルーチンを開発し，ハードの限界に挑戦しました。

同じ手にもいろいろな対応をさせることによりスムーズさやバリエーションにおいても従来のものより格段に向上しております。初心者から上級者まで幅広いニーズに満足のいくソフトづくりを致しました。必ずやみなさまにご満足いただけるソフトと確信している自信作です。ご期待下さい。

と，いうわけでこれからも私，こうの　ひかるならびに株式会社アイマックスをよろしくお願い致します。







株式会社アイマックス

〒146 東京都大田区千鳥3丁目12番7号



マイコンソフト開発室「なにわ通信」

寒くなってきたなぁ。

スポーツの秋といえばゴルフ。この原稿を書いてる今はゴルフが旬だけど，そろそろスキーのシーズンも近いな……。

開発近況

●いやー，もう12月号か……。今年も忙しかったなぁ。ソフトでは「バブルボブル」「アフターバーナーII」「ギャラガ'88」，ハードでは「XE-1AP」「XMD-1RGB」か。来年は……ふっふっふ，いろいろあるぞー！あ，でも年内にまだあるかもしれない？

ふたたびユニット関連

●XMD-1RGBはおかげさまで絶賛発売中です。いろんなお問い合わせが来てるんですけど，こっちも気づかなかったことがいろいろと出てきました。注意してください。

ステレオ接続のためのケーブルは抵抗の入ってないものを使用してください。

PC-98シリーズ用に市販されている15ピン－21ピン変換ケーブルは使用できません。

●"RGB-S"コンバーターはどうにかうまくいきそうです。応援ありがとう！年内発売を目指してがんばっています。

●PCエンジンのアナログRGBユニットはまだ企画段階です。一部で発売日から価格まで乱れ飛んでいるようですが，まだ発売するかどうかも未定なんです。

K村の「あなただけに教えましょう」

さて，他誌にはちらほらと載っていたようですが，今回やっとプログラマーのお許しが出たので正式に新作の発表ができますよー！しかし，どこから情報が漏れてるんだか……。これで開発が中止したりしたらどうなっちゃうんだろうな……。

●X68000用「エイリアン・シンドローム」開発中です。「発売は年内」などとささやかれてますが，まだまだ未定です。例によってアレンジの企画なども盛り込む予定になっているので，楽しみにしててくださいね。

●というわけで，現在進行中は「MD：パワ・ドリ」，「X68000：エリ・シン」他2本です。でもこの「他2本」の方が先にでる可能性も……。(だから情報だけが先走ってるんですってば)

▶ありがたいおハガキのコーナー◀

さて，今月はなにわさんが忙しいので，K村が全部やっております。独断と偏見でおハガキを選んでしまうぞー！

（まったく，K村にまかせておいたら趣味に走りおって……。：なにわ）

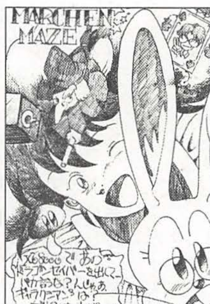
おハガキのイラストは黒のインクで描いてね。イラストだけじゃなくて，ご意見，ご希望，ご質問，ご冗談，ご……，なんでも歓迎します。どしどし送って下さいね。



神奈川県・いとうたかゆき：お！エリ・シン。本当は来月分のおハガキなんだけど，タイムリーなので載せちゃいました。



鳥取県・LINDA：アリスを描けば採用になるなんていう甘い考えのハガキはこんなふうにボツ……あれ？なんで載ってるんだ？



神奈川県・TEAMFIAT・雪廣：だからいくらアリスを描いたって……ああ，だめだ！からだが勝手に……。



岐阜県・ばけすと：うわっ！チャイナドレスだ。しかも作者は女の子(だよね？)。しかし，RUIN君との間にいったい何が？



東京都・ぱけぴっ!!：そうそう，トップランディングだよねー……。(実はスチュワーデスしか見てない：なにわ)



千葉県・LYNN：おなじみのLYNN君です。絵柄が独特なのでよく目につく。でもたくさん送って来る分ボツも多いぞ！



東京都・ぱけっこ：気合い入ってるなー。常連目指すそうだけど，はたしてこの気合いがいつまで続くか？

●このコーナーへのご意見，ご希望，ご質問，ご冗談，ご……，とにかくなんでもいいから「K村くん教えたまえ」の係まで。

ここの情報が正しいんだってば！

それではまた来月

お手紙などのあて先は
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
(株)電波新聞社 マイコンソフト開発室
それぞれの係なのだ！

速報：「XMD-1RGB」はシャープのディスプレイ「CU-14FA」（21ピン）には対応していません。ご注意ください。詳細は次号の「なにわ通信」で報告します。

AVENUE TIMES
アベニュータイムズ

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2
☎03(288)0330















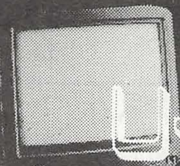


AV 新作情報

12月7日	12月14日	12月21日
サンダーブレード	大旋風	アウトラン
4M 7200円	4M 7200円	4M 7200円

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
9801LV22	158,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
UV2	130,000円	有	有	無	有	3		NECストアICワールドトップ横須賀中央店
CD-ROM²	29,800円	有	無	無	有	4		㈲マイクロアーツ
PC-9801T／W5	450,000円	有	有	有	有	5	新品，40メガHDD内蔵	フューチャーランド北本
PC-9801RA5	360,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T－ZONE大宮店
PC-9801LX4	328,000円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA5	310,000円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801RA21	308,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801LS2	298,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈲ICカプセル
PC-9801RA5	298,000円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RX51	269,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LX4	268,000円	有	有	有	有	5	1本限り!!	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801RA2	260,000円	有	有	有	有	3	税込，3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-9801RA2	259,800円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RA2	240,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801UX41	234,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX41	228,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS	228,000円	有	有	有	有	5	98ノートSX	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX4	224,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UV11	220,000円	有	有	有	有	5	トムソンCRT，4475N付	相沢時計店
PC-9801RX4	219,800円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RX4	218,000円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801RX21	199,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801CV21	198,000円	有	有	有	有	5		NECストアICワールドトップ横須賀中央店
PC-9801LV22	198,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801NS	198,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801RX2	196,000円	有	有	無	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX21	195,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX2	195,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801EX2	195,000円							コムイン浜松店
PC-9801RX2	190,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801RX2	190,000円	有	有	有	有	3	税込，3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-98DO	185,000円	有	有	有	有	4	展示品	T－ZONE大宮店
PC-9801VX2	185,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801N	180,000円	有	有	有	有	5		相沢時計店
PC-9801UV11	180,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-98DO	178,000円	有	有	有	有	5	展示品，キーボードカバー付	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-98DO	178,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	パソコンプラザコムライン豊田店
PC-9801VX21	169,800円	有	無	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LV21	169,000円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-98DO	168,000円	有	有	有	有	5		NECストアICワールドトップ横須賀中央店
PC-9801UX21	168,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VX21	168,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VX2	168,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801VX21	168,000円	有	有	有	無	3		㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VM4	168,000円	有	無	無	有	4	RAM640K，20メガHDD内蔵	フューチャーランド北本
PC-9801N	160,000円	有	有	有	有	5	展示品	T－ZONE大宮店
PC-9801LV22	158,000円	有	有	無	有	5	EMS2MB付，要98LS-07	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801N	156,000円	有	有	有	有	5	展示末使用	日本パソコンセンター
PC-9801N	155,000円	有	有	有	有	4	98ノート，税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801N	150,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM11	148,000円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801VM2	148,000円	有	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801UV2	148,000円	有	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801CV21	145,000円	無	無	有	無	3		㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801N	140,000円	有	有	有	有	5	新品同様	フォーネクスト立川店
PC-9801UV21	138,000円	有	無	無	有	4		イヨ電子㈱
PC-9801VM21	138,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン豊田店
PC-9801VM2	138,000円	無	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-9801VM2	135,000円	有	無	無	有	4	税別，384KB	㈱ユーバース
PC-9801UV21	135,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801N	129,800円	有	無	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LV22	128,000円	有	有	有	有	5		相沢時計店
PC-9801VM2	128,000円	有	無	無	有	4	384KB	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801LV22	128,000円	有	無	有	有	3		㈲ICカプセル
PC-9801VM2	128,000円	有	無	有	有	4	RAM2MB付	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801VM21	125,000円	有	無	有	有	4	マニュアル1冊なし	㈲マイクロアーツ
PC-9801LV21	120,000円	有	無	有	有	4	プリンターケーブルは別売	㈱ショウエイ
PC-9801VM2	120,000円	有	有	無	有	3	税込，3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-9801LV21	120,000円	有	有	有	有	3	税込，3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-9801VM2	119,800円	有	無	無	有	3		㈲マイクロアーツ
PC-8801MC2	118,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VF	99,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801VM2	99,800円	有	無	無	無	3		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801VM2	99,500円	有	無	無	有	3	ドライブ1は他社製(グレー)	㈲マイクロアーツ
PC-9801F	89,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801VF2	89,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801M2	74,800円	有	有	有	無	3		NECストアICワールドトップ横須賀中央店
PC-9801VF2	70,000円	有	有	無	有	3	税込，3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-98LTm11	60,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店
PC-9801U2	60,000円	無	無	無	無	2		㈱ショウエイ
PC-9801VM	59,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	49,800円	有	無	無	有	3	税別，384KB	㈱ユーバース

PC-9801U2	49,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801E	45,000円	無	無	無	有	4	RAM640K, 2HD I/F付, 漢ROM付	フューチャーランド北本
PC-9801F2	30,000円	有	無	無	有	2	税込, 3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-9801E	29,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801E	29,000円	無	無	無	有	4	RAM640K	フューチャーランド北本
PC-9801E	18,000円	無	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-9801	12,000円	無	無	無	有	3	漢ROM付	フューチャーランド北本
PC-8801MC2	118,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MC2	118,000円	無	無	無	無	4	CD内蔵	㈲リードコナン
PC-8801MC2	100,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801MR	100,000円	有	無	無	有	4	VP-80K+CU-14A2とのセット	パソコンプラザコムライン豊田店
PC-8801MC2	99,800円	有	有	有	有	3	CD-ROMドライブ付	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-8801MC1	89,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MA	85,000円	有	有	有	有	5	ゲーム, キーボードカバー付	パソコンプラザコムライン豊田店
PC-8801MA	79,000円							コムイン浜松店
PC-8801MA	74,800円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE2	74,800円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	69,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	69,800円	有	無	有	有	5		メディア旭川
PC-8801MA2	68,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801FA	68,000円							コムイン浜松店
PC-8801FE	64,800円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801SR/30	64,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	60,000円	有	無	無	有	3		㈱メルバ
PC-8801MA2	60,000円	有	無	無	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-8801FH/30	60,000円						サウンドボード付	コムイン浜松店
PC-8801FE	59,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MH	59,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801MR	59,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FH	59,800円	有	無	無	有	4	サウンドボードII, 増設済	メディア旭川
PC-8801FE2	59,800円	有	無	有	有	4		㈲マイクロアーツ
PC-8801FR/30	58,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	55,000円	有	無	無	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801FE	55,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801FA	54,000円	有	有	無	有	3		NECストアICワールドトツカ横須賀中央店
PC-8801MH	53,000円	有	有	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801MA	50,000円	有	無	有	有	3	2年半ぐらい使用	ベスト電器川内パソコン館
PC-8801MA2	50,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-8801FE2	49,800円	有	有	有	有	5	新品同様!	㈲リードコナン
PC-8801FA	49,500円	有	無	無	有	3	マニュアル1冊なし	㈲マイクロアーツ
PC-8801FE	49,500円	有	無	無	有	4	ビデオ出力可	㈲マイクロアーツ
PC-8801FH	48,000円	有	有	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801SR/30	48,000円	有	無	有	有	3	PC-8801-23サウチドボードII付	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801FR	43,000円	有	有	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801FA	40,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-8801FH/30	39,800円	有	無	無	無	3		㈲マイクロアーツ
PC-8801MH	39,800円	有	無	無	無	3		㈲マイクロアーツ
PC-8801MR	35,800円	有	無	無	無	3		㈲マイクロアーツ
PC-8801FR/30	34,800円	有	無	無	無	3		㈲マイクロアーツ
PC-8801mkII/30	32,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	32,000円	有	無	有	有	3		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801mkII/30	30,000円	有	無	無	無	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8801mkII/30	30,000円	有	有	無	有	3		日本パソコンセンター

IBM

5550一式	150,000円	無	無	無	無	3	本体, CRT, プリンターセット	フレックス四日市

EPSON

PC-386VR-STD	240,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	フォーネクスト立川店
PC-386VR-STD	236,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286LE-H20	228,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-386M-STD	223,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286BOOK	198,000円	有	有	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-286LEH20	198,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-286BOOK-STD	190,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286VG-STD	180,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	フォーネクスト立川店
PC-286NOTE f	158,000円	有	有	有	有	5	RAMドライブ付	T-ZONE大宮店
PC-286LE-S	140,000円	有	有	無	有	3	税込, 3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-286NOTE F	128,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	パソコンプラザコムライン豊田店
PC-CLUB	118,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286LS-STD	300,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-286LS-STD	260,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-286LS-STD	250,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-286-STD	170,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-286LE-STD	158,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286VS-STD	158,000円	有	有	有	有	4	サウンドボード付	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-286LE-STD	148,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286VS-STD	140,000円	有	無	無	無	4		T-ZONE大宮店
PC-286NOTE F	135,000円	有	有	有	有	5	RAMドライブカード付	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286L-STD	128,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286NOTE F	110,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286L-S-N	110,000円	有	有	有	有	2	税込, 3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル

SHARP

X68000EXPERT	280,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
X68000ACE	244,000円	有	有	有	有	5	展示未使用	日本パソコンセンター
X68000ACE-HD	228,000円	有	無	有	有	3	CZ611C, 税込	㈱日本マイコン流通センター
X68000EXPERT	198,000円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
X68000ACE	195,000円	有	無	有	有	3	CZ601C	㈱日本マイコン流通センター
X68000PRO	194,000円	有	無	無	有	3	CZ652C	㈱日本マイコン流通センター
X68000PRO	189,000円	有	有	有	有	5	展示未使用	日本パソコンセンター
X68000PRO	180,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
X68000	178,000円	有	無	無	有	3	CZ600C	㈱日本マイコン流通センター
X68000PRO	159,800円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪店
X68000PRO	157,000円	有	無	有	有	4	本体	㈲マイクロアーツ
X-1turboセット	49,800円	有	無	有	有	3	ソフト5本付, ジョイパッド付	㈱ユーバース
X1ターボII	44,800円	有	無	有	有	3	CZ856C	㈱日本マイコン流通センター
X1turboIII	44,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1twin	41,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1turboZ	37,000円	有	無	有	有	3		㈲マイクロアーツ
X1twin	32,000円	有	無	無	有	3	2ドライブ仕様	㈲マイクロアーツ
X1turboII	29,000円	有	無	無	有	3	ブラックタイプ	㈲マイクロアーツ
X1G/30	18,000円	有	無	無	有	3		㈲マイクロアーツ
MZ-2861	99,800円	有	有	有	有	5	カラーディスプレイセット	㈲リードコナン
MZ-1200	1,000円	有	無	無	有	3	キーボタン, 3箇所不良	㈱ユーバース

SONY

HB-F1XDJ	34,800円	無	無	無	有	3	マニュアル類なし	㈲マイクロアーツ
HB-F1XD	23,000円	無	無	無	有	3	マニュアル類なし	㈲マイクロアーツ

東芝

J3100GT041A	398,000円	有	有	有	有	5	新品, 限定品, 税込	㈱日本マイコン流通センター
J3100SS001	158,000円	有	有	有	有	5		㈱メルバ
J3100SS001	129,000円	有	有	有	有	4	ダイナブック, 税込	㈱日本マイコン流通センター
J3100SS001	120,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
J3100SS001	115,000円							コムイン浜松店
J3100SL002	99,800円	有	無	無	有	4	税別	㈱ユーバース
J3100SS001	98,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
J3100SS001	80,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
パソピア16	39,800円	有	無	無	有	3	2ドライブに増設済	㈱日本マイコン流通センター

松下

FS-A1FX	39,800円	有	無	有	有	3	MSX2+	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1F	23,800円	無	無	無	有	3	マニュアル類なし	㈲マイクロアーツ
FS-A1mkII	19,800円	有	無	無	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1MK2	12,500円	有	無	無	無	3	アンテナ切り換え器なし	㈲マイクロアーツ

富士通

FM-TOWNS 2S	298,000円	有	有	有	有	4	CRT(0.26), キーボード付	T-ZONE大宮店
FM-TOWNS 2F	238,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	フォーネクスト立川店
TOWNS M1	168,000円	有	有	有	有	4		NECストアICワールドトツカ横須賀中央店
TOWNS M2	148,000円	有	有	有	有	4		NECストアICワールドトツカ横須賀中央店
FMR-30BX	50,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	㈲ICカプセル
FM77AV/20	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM-16βFD+MB27333	39,800円	無	無	無	無	2	ケーブル付	㈱SRG.スタンバイ東京店
FM-77AV2	19,800円	有	無	有	有	3	アニアル一部なし	フレックス四日市

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5913L	60,000円	無	有	有	有	3	税込, 3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
KD854	35,000円	有	有	無	有	3	税込, 3ケ月保証	㈱マイコンショップエムエスエル
PC-TV471	128,000円	有	有	有	有	3		㈱メルバ
PC-KD853N	79,000円	有	有	有	有	4		㈱メルバ
PC-TV353	59,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-KD862	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801F2	49,800円	有	無	無	有	3	640Kバイト	SRGスタンバイ大阪店
PC-KD854N	42,800円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪店
PC-KD852	40,000円	無	無	無	有	3	アナログ	フューチャーランド北本
PC-KD854	39,800円	無	無	無	有	4		イヨ電子㈱
PC-KD854N	39,800円	無	無	有	無	4		㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-KD854N	38,000円	有	有	有	有	5	展示品	日本パソコンセンター
PC-KD551	36,800円	有	無	無	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD852	36,000円	無	無	無	無	3	ケーブル付	㈲マイクロアーツ
PC-KD551K	35,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-KD551	34,000円	無	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-KD551	28,000円	無	無	無	無	3		㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-8853N	38,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-8853K	28,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-8851	8,000円	無	無	無	有	3	モノクロ, 400ライン	フューチャーランド北本

SHARP

CZ-603DB	45,000円	有	無	無	無	3	X68000用/黒	㈲マイクロアーツ
CU-14FD	42,800円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪店
CU-14AG2	38,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CU-14FD	38,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	パソコンプラザコムライン豊田店
CU-14ED	36,000円	無	無	無	無	3	400ラインアナログ	㈲マイクロアーツ
CU-14H1	25,000円	有	無	有	有	4	デジタルRGB, 400ライン	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CU-14G	17,800円	有	無	無	有	3	2000文字カラー	㈲マイクロアーツ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TV151	28,000円	無	無	無	有	4	リモコン付	メディア旭川
FM TV151	25,000円	無	無	無	無	3		㈱OAシステムプラザ仙台店

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H53U	49,800円	有	無	無	有	3		SRGスタンバイ大阪店
PC-9831-MW	43,000円	無	無	無	有	4	5インチ2HD	フューチャーランド北本
PC-98H51	40,000円	無	無	無	有	4	インターフェース付,20メガHDD	フューチャーランド北本
CD-ROMセット	36,600円	有	有	有	有	4	PC-8801用I/Fとのセット	㈱日本マイコン流通センター
PC-8881	30,000円	無	無	無	無	4	8インチFDD,インターフェイス付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-9881N	28,000円	無	無	無	有	4	8インチ2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-8881	20,000円	無	無	無	有	4	8インチ2ドライブ	フューチャーランド北本

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-57	39,800円					5		㈱OAシステムプラザ仙台店
FDC-54	38,000円	無	無	無	有	5	5インチ2HD	フューチャーランド北本

TAXAN

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SV-650	40,000円	無	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM事業部

テクノスジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PD-401F	70,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5UV	38,000円	有	無	無	有	4	PC-9801UV21専用5"HD1ドライブ	㈱ショウエイ

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201V2	135,000円	無	無	有	有	4		フォーネクスト立川店
PC-PR201H3	78,000円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PC-PR201B	68,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	パソコンプラザコムライン豊田店
PC-PR201H	65,000円	無	無	無	有	4	第2水準付	フューチャーランド北本
PC-PR201H	64,000円	無	無	無	有	4	トラクター付	フューチャーランド北本
PC-PR101E2	60,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-PR150H	60,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-PR201B	58,000円	有	有	有	有	4	展示品	㈲リードコナン
PC-PR201F2	58,000円	無	無	無	無	4		㈱ショウエイ
PC-PR201	55,000円	無	無	無	有	4	トラクター+オートシートフィーダー付	フューチャーランド北本
PC-PR150H	50,800円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201F2	50,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-PR201	45,000円	無	無	無	有	4	トラクター付	フューチャーラン
NM-9300	39,800円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
NM-9400S	38,000円	無	無	無	有	4		ICランド・キタジマ
NM-9400S	35,000円	有	無	無	有	4	シートフィーダー付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-PR102TL3	35,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PC-PR201	25,000円	無	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-PR101TL	24,000円	有	無	無	無	3	熱転写	㈲マイクロアーツ
PC-8822	16,000円	無	無	無	有	4	トラクター付	フューチャーランド北本
PC-8023C	8,000円	有	無	無	有	3	1水のみ16ドットインパクト	パソコンプラザコムライン刈谷店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-4800(PC)	170,000円	有	有	有	有	5	新品,1台限り	ベスト電器川内パソコン館
VP-2050	98,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	パソコンプラザコムライン豊田店
AP-850PC	59,800円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪店
VP-800PC	59,800円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
VP-1000	58,000円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
VP-80K/PC	38,000円	有	無	有	無	4	第2K,ROM付	ICランド・キタジマ
VP-135K	38,000円	無	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
AP-550 PCセット	38,000円	有	有	有	有	5	PCセット,開封品	パソコンプラザコムライン刈谷店
IP-130KPC	22,000円	無	無	無	有	4	インクジェット	フューチャーランド北本

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJ130J	138,000円	有	有	有	有	5	在庫品,コントロールボード付	イヨ電子㈱
BJ-130J	110,000円	有	無	有	有	4	NM9950エミュレーション	㈱日本マイコン流通センター
BJ-130J	108,000円	有	無	無	有	4	税別	㈱ユーバース

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PC4	59,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱ユーバース
CZ-8PC2	37,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC2	19,800円	有	無	無	有	3	熱転写	㈲マイクロアーツ
MZ-1P07	7,980円	無	無	無	無	4		メディア旭川

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BR2415カットシート付	75,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
AR-2410	40,000円	有	無	有	有	4		イヨ電子㈱
TR-24	15,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBP-F1C	26,000円	有	無	有	有	4	カラー対応	㈲マイクロアーツ
熱転写プリンターHBP-FIC	20,000円	有	無	無	有	4	ハルノートソフト付	イヨ電子㈱

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-PW1	26,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
FS-PA1	22,800円	有	無	有	有	4		㈲マイクロアーツ
FS-PW1	17,800円	有	無	無	有	3	ワープロプリンター	㈲マイクロアーツ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M1024ⅡF	29,800円	無	有	無	無	3		㈱OAシステムプラザ仙台店
MB27409	20,000円	有	無	無	無	3		㈱メルバ

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1024P	30,000円	有	無	無	有	4	第2水準ROMが入ってません	㈱メルバ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HR	158,000円	有	有	有	有	5	展示品,新品	フューチャーランド北本
PWP-70R	125,000円	有	有	有	有	3	展示品	㈲リードコナン
文豪mini5RG	88,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
文豪mini5HD	80,000円	有	有	有	有	5	展示品,新品	フューチャーランド北本
PWP-50CWEX	75,000円	有	有	有	有	4	展示品	㈲リードコナン
文豪mini-5HS	60,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
文豪mini5 CARRY WORD	49,400円	有	有	有	有	5		メディア旭川

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-NT	38,000円	有	無	有	有	5	ノートワープロ	㈲リードコナン

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-3000	98,000円	有	有	有	有	4	定価の4割引!	㈱フレックスエンジニアリングJAM事業部
PW-1000	15,800円	有	無	無	有	3	ポケットワード	㈱日本マイコン流通センター

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CANOWARD α350J	99,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
キャノワード350S	45,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SWP-201	79,000円	有	有	有	有	5		㈱メルバ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-A340	155,000円	有	有	有	有	5	在庫品	イヨ電子㈱
WD-A800	148,000円	有	有	有	有	5	デモ品	イヨ電子㈱
WD-A710	115,000円	有	有	有	有	5	ハンドスキャナー付	相沢時計店
WD-A700	99,800円	有	有	有	有	5	在庫品	イヨ電子㈱
WD-HL30	98,000円	有	有	有	有	5	ハンドスキャナー付	相沢時計店
WD-A330	95,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WD-A330	93,000円	有	無	無	有	5	ゴシック体印字ファイル付	相沢時計店
WD-A610	82,000円	有	有	有	有	5	在庫品	イヨ電子㈱
WV-500	79,800円	有	有	有	有	5	プリンタ,RAMセット	㈲リードコナン
WD-310F	75,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WD-310F	74,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
WD-520H	49,800円	有	有	有	有	5	ハンドスキャナー付,新品処分	相沢時計店
WD540	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
WD-520	39,800円	有	有	有	有	5	ハンドスキャナー付	相沢時計店
WD-A20	19,000円	有	有	有	有	5		㈱メルバ

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
プロデュース1000セット	89,800円	有	無	無	有	3	ワイドスキャナ,ハガキフィーダ付	㈱日本マイコン流通センター
プロデュース1000	79,800円	有	無	有	有	4	PJ1000	㈱日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RUPO-95G	95,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
パナワードFW-30	29,800円	有	無	無	有	5	フロッピー付	メディア旭川

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS30AD+専用プリンタ	159,000円	有	有	有	有	5	JIS配列です,プリンタは未開封	㈱メルバ
オアシス30SF	49,800円	有	無	無	有	4	カットシートフィーダー付	イヨ電子㈱

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-CD102	95,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈱ショウエイ
AV-300TYPEⅢ	50,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
ITH-540S	49,800円	無	無	無	有	3	ハードディスク40M	㈱SRGスタンバイ東京店
NEFAX18	40,000円	有	無	無	有	3	G3ファクシミリ	フューチャーランド北本
PC-8801-30+PC-8801-31	39,000円	有	有	有	有	5		㈱メルバ
PC-98H33	30,000円	無	無	無	無	4	10MB,HDD	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
COMSTAR 1212AT	9,800円	有	有	有	有	5	税別	㈱ユーバース
PC-8875	8,000円	有	無	無	有	4	パーソナルタブレット	フューチャーランド北本

PC-6081	6,000円	無	無	有	有	4	データフーダー	フューチャーランド北本
PC-PR101-03	6,000円	有	無	有	有	5	101用トラクター	フューチャーラン
PC-8872U	5,800円	有	有	有	有	5		フレックス四日市

EPSON

PCNFME	13,800円	有	有	有	有	5	PC-286NOTE F用メモカード	パソコンプラザコムライン刈谷店
VP-1000CSF	12,000円	有	無	有	有	5	VP1000用カットシートフィーダー	フレックス四日市

エニックス

サウンドエース(KE-SA1)	11,000円	有	無	有	無	4	98用FM音源ボード	(有)マイクロアーツ

オムロン

MD1200E	20,000円	無	無	無	有	3		(株)マイコンショップ西神戸

キャノン

FC-3II	45,000円	有	有	有	有	5	コピー機, A4まで	フューチャーランド北本

SHARP

CZ-8BS1	12,000円	有	無	無	有	3	X1用FM音源	(有)マイクロアーツ
CE-150	10,000円	有	有	有	有	5	ポケコン用プロッタプリンタ	相沢時計店
WD-01HS	5,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	相沢時計店

SEGA

メガドライブ	10,800円	有	有	有	有	4	ゲーム機	(株)日本マイコン流通センター

東芝

JWX-0001A	10,000円	無	無	無	有	4	プリンター切替器, ケーブル1本付	フューチャーランド北本

松下

FS-CM1	13,800円	有	無	無	有	4	モデム, MSX	(有)マイクロ
FS-CA1	13,800円	有	無	有	有	4	音源ユニット	(有)マイクロアーツ
ジョイハンドルFS-JH1	9,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川

ハドソン

PS-286BOX	30,000円	有	無	無	無	5	PC-286L用	ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー

富士通

FM77-171	19,000円	有	有	有	有	5	FM77用文字放送カード	メディア旭川

ブラザー

HR-5X	5,000円	有	無	無	有	4	熱転写	フューチャーランド北本

ローランド

DXY-980	80,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西2丁目 サンプラザ2F　☎0157-23-8444
■(有)リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■ＯＡシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■フレックスエンジニアリングＪＡＭ新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■フォーネクスト所沢店：〒359　埼玉県所沢市久米602-3 KS所沢ビル1F　☎0429-95-2630
■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
■イヨ電子(株)：〒382　長野県須坂市横町301-1　☎0262-48-2399
■(株)ＳＲＧスタンバイ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■(株)日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-2-4 田坂ビル3F　☎0425-28-1933
■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■(株)ソフトクリエイト横浜店：〒221　神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F　☎045-314-4777
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷4-6-1　☎0462-54-3300
■(株)メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■ＩＣワールドツカ横須賀中央店：〒238　神奈川県横須賀市大滝町2-9　☎0468-26-2677
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■パソコンプラザコムライン豊田店：〒471　愛知県豊田市下市場町6-60　☎0565-35-1150
■パソコンプラザコムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市新富町4-911　☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■マイコンショップＭ・Ｓ・Ｌ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-15　☎06-962-5399
■(株)ＳＲＧスタンバイ大阪：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■(株)マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■(株)ショウエイ：〒721　広島県福山市東深津町2-104-1　☎0849-24-7122
■(株)メルバ：〒780　高知市北川添45-1　☎0888-83-1612
■ベスト電器川内パソコン館：〒895　鹿児島県川内市西向田町10-6　☎0996-23-6680
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-0710

あくせすROOM

お楽しみプレゼント⑫

工画堂スタジオ 合計200名大プレゼント

《シュヴァルツシルトⅠX68000版，ナビチューン98版の発売を記念して》

●エプロン 60名
●テレフォンカード2種 計40名
●4色カルテット・ボールペン 75名
●5インチ用ディスク・ケース 20名
●ゲームソフト（工画堂スタジオ製品） 5名
（すべて工画堂スタジオのオリジナルです）

☆応募方法は，官製ハガキに希望の商品名(ソフトはタイトル・使用機種名・メディアなどくわしく)・住所・氏名・電話番号・年令・記事を見た雑誌名・会社に対する意見などを明記のうえ，下記の宛先まで11月30日までにご応募ください。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11工画堂ビル㈱工画堂スタジオ 200名プレゼント係

マイクロプローズジャパン クリスマス/お年玉プレゼント

《"F-15 Strike Eagle II"のPC-9801版リリースを記念して》

①製品の中にギフト・チケットがはいっています。当たりがでたらそこに記してある景品がもらえます（締切：1月15日，景品の発送：1月下旬）！

②すでにマイクロプローズのゲームをお買い上げのかたにも特別提供があります。すでにGunship, Silent ServiceまたはPirates！のいずれかをお買い上げのかたはご心配なく。登録カードをすでに送ってあるかたの中から抽選で100名様に，スペシャル・クリスマス・プレゼントをお送りします。

クリスマス・プレゼントの賞品リスト

F-15 Strike Eagleポスター／Gunshipポスター／オリジナル・マイクロプローズTシャツ／オリジナル・マイクロプローズ・キャップ／F-15E Strike Eagleモデル／F-15E Dual Role Fighterモデル／AH-64Apache(Gunship)モデル／オリジナル・マイクロプローズ・ポスター

トレンドネットより 福島のリンゴを20名のかたに

1：募集方法はトレンドネットボードに掲載中
2：**アクセス番号**（プロトコルN81XN）
①福島局 0245-35-7258(24時間)
②東京局 03-435-8544(PM6:00～AM9:00)
＊つながったらノックを2回。専用IDを用意，以後指示にに従う。
3：**応募方法** トレンドネットにメールで応募する。「ふくしま直送のりんごを食べたことがありますか?」の回答と，住所・氏名・年齢・性別・電話番号を書き込んでください。
4：**応募締切** 平成2年11月25日24：00
5：**当選発表** 平成2年11月27日トレンドネットボード
6：**賞品発送** 平成2年11月28日より，直接発送
7：**問い合わせ先**：トレンドプランニング 福島市野田町3-11-7 TEL/FAX0245-35-7258

BMスーパークイズ

NECのPC-98シリーズにA5ファイル・サイズ，本体重量1.1kgという超小型の軽量のパソコンが仲間入りしました。この98はCPUにV50，ユーザーズ・メモリ640KB，640×400ドットの液晶ディスプレイを装備しています。

さて，今月号の表紙と記事でも紹介している，この小型軽量98を何というでしょう。

①HANGRY 98
②HANDY 98
③CANDY 98

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパペンタン提供のイースロゴ・マグカップを5名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナーなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●**締め切り：12月6日必着**
●**正解の発表：1月号（12月8日発売）**
●**当選者発表：2月号（1月8日発売）**

★11月号の正解

③PC Engine GT…………でした。

★10月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は②サイレント・メビウス）

広島市・**山内永久**／東京都西多摩郡・**石川智久**／宮城県仙台市・**佐藤永輔**／静岡県湖西市・**門永　直**／三重県鈴鹿市・**羽田直樹**

投稿ありがとう

岡田浩二／久保田裕之／増田純／ぼく／岩崎雄大／石田勇／中田幸二／奥島善融／佐井川師治／藤原俊一郎／久保開／X1レタス／大内基宏／榎本貴史／奥原竜也／戸塚吉美／中村智偉／高橋潤／菅野憲昭／西尾英朗／林純一／ABC／森田剛／田中斉／いとうたかゆき／ニューファンキーmsxban／知念靖雄／城島誠／鈴木猛／伊集院伊織／藤石達也／金子浩也／中戸川清／藤岡雅彦／後藤雅昭／白石健治／高橋勝景／萬城龍／水島政信／西園達雄／兼森雄一／ネギsoft／坂本尚哉／上野友也／末岡智之／石丸右京／山口潤一／天神林勝／畑誠一／佐々木嗣朋／山本浩二／藤木健二／花岡正樹／石川度／佐々木祐司／山本弘／FROG／弓矢浩史／中村明博／奥村卓／吉野貴浩／尾崎孝治／安藤通晃／KY-2／加藤勲／土江章友／田口智則／稲見香孝／中山恒介／峠恒司／上原樹／今泉攻一／K,浜松／石持義久／平田昌三／長谷川政博／有我裕明／谷口敦史／桜井雅浩／MAKOTO／ウミピ／坂井重典／大矢由比／桐畑厚宏／R.宮下真一郎9号／明石憲彦／多田孝明／今野正義／大倉健太郎／山瀬貴文／飛雀／宮沢雅巳／矢吹賀洋／夏目一樹／村山嘉優／清水一郎／日暮一浩／兜友和

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また，投稿してくださいね。

影さんの「読者のハガキは神様です」

いやー，先月の100号記念パーティー&カラオケ大会では，ちょっとはりきり過ぎちゃってね。あとでその後の話を聞いたんだけど，私がぶっ倒れちゃってほんとうにみんなに迷惑かけたらしい（私には楽しい記憶しか残ってないが）。みなさんほんとうに申しわけない。それから私のかわりに先月号でがんばってくれた編くん，どうもでした。

それでは気を引き締めて「読者のハガキは神様です」コーナーいってみよ～。



▲つぐ美：何であたしのイメージこんなになちゃったんだろう？影：私がこういうハガキばかり載せているからさ。

by SHU BOU



▲影：今月からまたバリバリやるから応援してね。編：影さんにまたバリバリやられたら編集部の98がなくなっちゃいますよ。

by ハーフドラゴン



▲Dr.D：冬だというのになんて格好をしとるのじゃまったく。影：これが若さというものなんですよDr.

by 恵　安和



▲つぐ美：やっぱり冬になるといしやきいもが食べたくなるのよねぇ。影：まったく食べることばっかり考えているんだから。

by 白夜



▲Dr.D：編集長はともかく，なぜ私がぬけているんだ？影：やっぱり絵にならないからじゃないっすか。

by 千の病を持つ男

MSXフェスティバル'90 turboR TOURのお知らせ

今秋発売のMSX新作ハード「turboR FS-A1ST」のデビュー・プロモーションの一貫として，「MSX全国縦断イベント」を開催します。

イベント内容としては，従来のハードとのちがいや，新作ハードの特徴を比較させるための展示に趣向をこらし，見て，触れて楽しめるムイベント会場をユーザーに提供します。

また，ソフト・メーカーや雑誌社のステージやソフトの展示も予定しています。

そして，来場者先着200名にturboR発売を記念してスペシャル・ディスクをプレゼント。

会場・日程は以下のとおりです。

大阪：ABCエキスタ　大阪駅ターミナルビル15F／11月18日(日)／10：00～17：00
☎03-5388-6096(イベントスタッフ事務局)

広島：ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール／11月23日(金)／10：00～17：00

福岡：ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ／12月2日(日)／10：00～17：00

神戸：せいでん 三宮本店 南館カーサ 8F メンバーズサロン／12月9日(日)／10：00～17：00

札幌：そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール／12月16日(日)／10：30～17：00

東京：新宿NSビル B1F中ホール／12月23日(日)／10：00～17：00
☎03-5388-6096(イベントスタッフ事務局)

名古屋：テクノ名古屋 特設会場　大同生命ビル6F／12月27日(木)／10：00～17：00

＊東京会場の開催時間はあくまでも予定のものです。

主催：Panasonic

協賛：ソフト・メーカー約20社

FM TOWNS新機種登場

FM TOWNSシリーズ：386TM CPU（16MHz）搭載，CD-ROMドライブ標準装備

《ハードディスク・モデル》

■FM TOWNSモデル80H
メインメモリ：2MB(MAX8MB)，2FDD，85MBHDD搭載
価格：623,000円(Townsシステムソフト含む)
12月末発売

■FM TOWNSモデル40H
メインメモリ：2MB(MAX8MB)，2FDD，40MBHDD搭載
価格：473,000円(Townsシステムソフト含む)
発売中

《フロッピーディスク・モデル》

■FM TOWNSモデル20H
メインメモリ：2MB，(MAX8MB)，2FDD
価格：323,000円(Townsシステムソフト含む)
発売中

■FM TOWNSモデル10H
メインメモリ：2MB(MAX8MB)，1FDD
価格：298,000円(Townsシステムソフト含む)
発売中

〔本体強化ポイントはつぎのとおりです〕
①先進のLSI技術により低価格を実現
②全モデルをメモリ2MBに統一……現行の1MBモデル（1F/1H）の2MB化
③内蔵ハードディスクの大容量化……現行20/40MB→40/85MB
④汎用スロット2基搭載……拡張性の向上，今後マルチメディア・オプションのサポート
⑤システム・ソフトの本体添付
なお，次号でくわしく紹介する予定です。



▲FM TOWNSモデル20F

★マイコンBASICマガジン・バックナンバーと別冊の入手方法

○書店への注文

お近くの書店へ書名と冊数を連絡して注文してください。約2週間で取り寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみます。下の注文書を切りとって本屋さんへ持っていきましょう。

○通信販売による注文

電波新聞社の出版販売に送金して注文する方法です。この場合は送料がかかります。送金方法はつぎの二つの方法があります。

①現金書留による方法：住所，氏名，電話番号，書名，冊数を書いたメモと送料を含めた合計金額を郵便局指定の現金書留封筒に入れてお送りください。

②郵便振替による方法：本誌にとじ込まれている振替用紙に必要事項を書き，郵便局の窓口に送料を含めた金額を払込んでください。

お申込みは下記の本社，支局でも受付けます。

東京本社	〒141	東京都品川区東五反田1—11—15	電話（03）445-6111（大代表）
大阪本社	〒530	大阪市北区中之島3—2—4 朝日新聞ビル	電話（06）203-3361（大代表）
西部本社	〒812	福岡市博多区博多駅前2—13—23 扇寿ビル	電話（092）431-7411（大代表）
札幌支局	〒060	札幌市中央区大通西17—2 扇寿ビル	電話（011）641-5591
仙台支局	〒980	仙台市青葉区一番町2—5—5 一番町中央ビル	電話（022）227-7211
新潟支局	〒950	新潟市東幸町13—31	電話（025）245-2526
関東総局	〒370	高崎市高砂町48 塚沢ビル	電話（0273）26-3206
松本支局	〒390	松本市白板2—4—21 大永ビル302	電話（0263）36-2266
静岡支局	〒420	静岡市日出町1—2 静岡住友生命ビル	電話（0542）54-6405
名古屋支局	〒460	名古屋市中区栄3—17—15 パックスビル	電話（052）261-4541
金沢支局	〒920	金沢市幸町3—36 幸町ビル5F	電話（0762）63-8661
京都支局	〒604	京都市中京区柳馬場御也下る8—65 京都朝日ビル	電話（075）221-8021
神戸支局	〒650	神戸市中央区三宮町3—9—15 東亜ビル	電話（078）391-5885
広島支局	〒730	広島市中区基町13—7 朝日ビル	電話（082）228-5581
高松支局	〒760	高松市亀井町2—1 朝日生命高松ビル	電話（0878）61-3111
下関支局	〒750	下関市東大和町1—1—7 山口新聞会館	電話（0832）67-7478
熊本支局	〒862	熊本市小山町503—2	電話（096）380-7500
鹿児島支局	〒892	鹿児島市新屋敷町16番201 公社ビル207号	電話（0992）26-3630

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三−四四五−六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三−四四五−六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三−四四五−六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三−四四五−六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

[redacted]

新刊案内

ワープロ／パソコン 通信BBS電話帳 1990年秋号

B５判　定価1,900円（本体1,845円）好評発売中！
全国803局のワープロ／パソコン通信局情報を掲載！
特別付録：最新モデム＆通信ソフト・カタログ

MSX/2/2＋ ゲームミュージックプログラム大全集 II

B５判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
MSX用（PSGバージョン，FM PACバージョン）のゲームミュージック・プログラム72曲掲載！

X1/X68000 ゲームミュージックプログラム大全集

B５判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
X1／X68000用のゲーム・ミュージック・プログラム103曲掲載！

Computer Music Magazine Vol. 6

A４変型判　定価580円（本体563円）好評発売中！
特集：コンピュータ・ミュージシャンのための最新の音源選び，人気音源 TG 77徹底解剖など

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

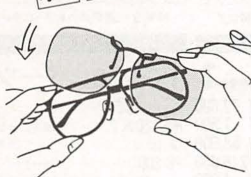
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

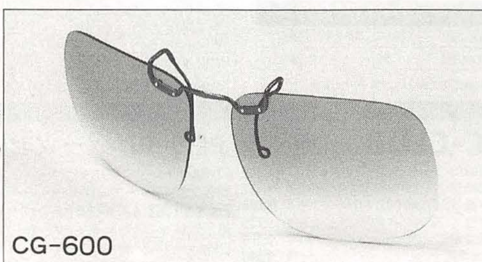
視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

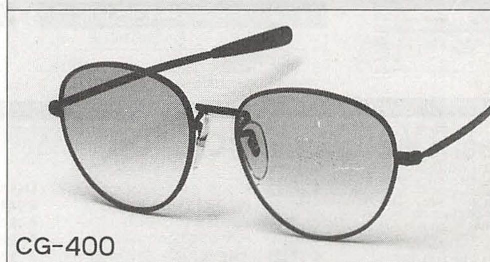
軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14−3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要額でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

■11月のお休み／1日(木)・8日(木)・12日(月)・15日(木)・22日(木)・29日(木)
■12月のお休み 5日(水)・6日(木)・13日(木)・31日(月)
■北海道受注センター(11:00～21:00) ☎011-251-6771
■九州受注センター(11:00～19:30) ☎092-672-7771

NO.1宣言

Service After Maintenance

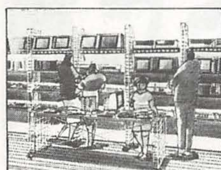
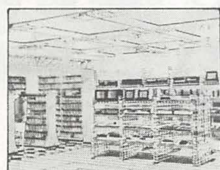
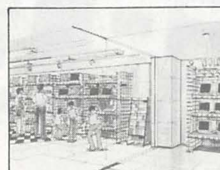
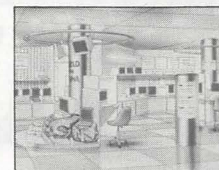
OPEN INFORMATION

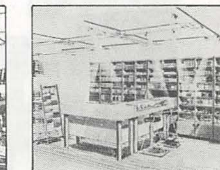
11月20日 福岡ショールーム➡福岡店〔移転新装オープン〕
AM11:00～ 福岡市中央区渡辺通り 4-9-25 ユーテックプラザ4F

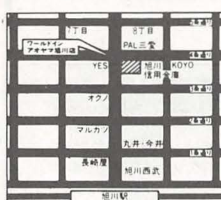
12月8日 池袋ソフト店
AM11:00～ 豊島区東池袋1-28-6

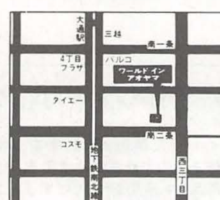
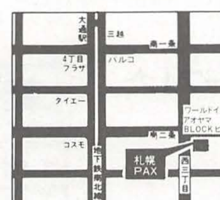
12月8日 札幌PAX〔札幌にPAX進新出（しんしゅつ）〕
PM 1:00～ 札幌市中央区南2条西2丁目 ブロックビル6F

12月8日 札幌店〔新装オープン〕
PM 1:00～ 札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエギビル3F

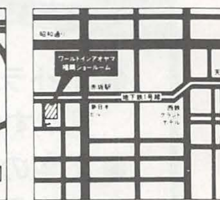










旭川店
☎0166-25-7771
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間／11:00～19:00

札幌店
☎011-251-1777
札幌市中央区南2条西3丁目
リンクエギビル3F
■営業時間／11:00～19:30

札幌PAX
札幌市中央区南2条西2丁目
ブロックビル6F
■営業時間／11:00～19:30

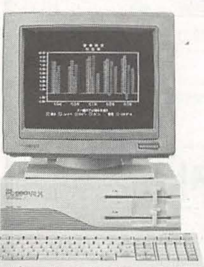
池袋ソフト店
☎03-989-1171
豊島区東池袋1-28-6
パールシティビル2F
■営業時間／11:00～19:00

池袋ショールーム
☎03-989-1123
豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル9F・首都高速道路側
■営業時間／11:00～19:00

福岡店
☎092-716-7771
福岡市中央区渡辺通り4-9-25
ユーテックプラザ4F・地下鉄天神駅下車3分
■営業時間／11:00～19:30

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RX21
NEC

新製品 information ★ PC-9801N〔98ノート〕 定価￥248,000 ★ PC-9801RX21 定価￥338,000 ★ PC-9801RX51 定価￥508,000 ★ PC-9801RS21 定価￥398,000 ★ PC-9801RA21 定価￥498,000



RXお好みのワープロをつけてベーシックセット — PC-9801RX21 Aコース

PC-9801RX21〔本体〕	￥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	￥84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕	￥96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	￥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	￥6,800

合計 ￥543,400 ➡ ￥365,000

￥3,700×60回	㊭￥25,000×10回 頭なし
￥8,600×54回	㊭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RX HOTなゲームで熱くなれセット — PC-9801RX21 Dコース

PC-9801RX21〔本体〕	￥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	￥84,800
TN-F1〔サウンドボード〕	￥18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	￥6,800
大戦略III〔シミュレーションの決定版〕	￥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	￥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリスによるリアル3Dゴルフ〕	￥12,800

合計 ￥480,000 ➡ ￥324,900

￥4,300×48回	㊭￥25,000×8回 頭なし
￥7,100×60回	㊭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ホビーはこれでパーフェクト — PC-9801RX21 Eコース

PC-9801 RX21〔本体〕	￥338,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕	￥89,800
TN-F1〔FM音源ボード〕	￥18,000
大戦略III 90	￥9,800
遥かなるオーガスタ	￥12,800
シム・シティ	￥9,800
日本語 MS-DOS 3.3C	￥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕	￥6,800

定価合計 ￥494,800 ➡ ￥337,000

￥4,800×60回	㊭￥20,000 頭なし
￥9,600×48回	㊭なし 頭なし
￥12,100×36回	㊭￥50,000 頭なし
￥12,800×24回	㊭なし 頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ワープロパソコン基本スペシャルセット — PC-9801RX21 Fコース

PC-9801 RX21〔本体〕	￥338,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕	￥74,800
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕	￥198,000
一太郎またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さい。〕	￥58,000
日本語 MS-DOS 3.3C	￥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕	￥6,800

定価合計 ￥685,400 ➡ 現金大特価

￥11,200×36回	㊭￥35,000 頭なし
￥11,400×60回	㊭なし 頭なし
￥12,100×30回	㊭￥50,000 頭なし
￥12,400×42回	㊭なし 頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ビジネス最前線セット — PC-9801RX21 Gコース

PC-9801 RX21〔本体〕	￥338,000
PC-KD881〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	￥118,000
PC-9801-26K〔FM音源ボード〕	￥25,000
PC-HDD40UB〔40MB NECハードディスク〕	￥130,000
日本語 MS-DOS Ver3.3C	￥9,800
PC-PR201/60A〔日本語カラープリンター〕	￥158,000
PC-9872R〔マウス〕	￥10,000
Lotus 1-2-3〔表計算データベース〕	￥98,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE	￥58,000

定価合計 ￥944,800 ➡ 現金大特価

￥9,900×60回	㊭￥35,000 頭なし
￥12,600×84回	㊭なし 頭なし
￥14,800×48回	㊭なし 頭￥150,000
￥20,100×30回	㊭￥50,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作 — PC-CLUB Aコース

PC-CLUB〔本体〕	￥168,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕	￥74,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕	￥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕	￥6,800
大戦略III〔シュミレーションの決定版〕	￥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	￥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリスによるリアル3Dゴルフ〕	￥12,800

合計￥300,000 ➡ ￥219,800

￥7,900×36回	㊭なし 頭なし
￥11,400×24回	㊭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作 — PC-CLUB Bコース

PC-CLUB〔本体〕	￥168,000
PC-KD882〔0.31NEC最新カラーディスプレー〕	￥89,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕	￥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕	￥6,800
栄光は君に	￥9,500
ポピュラス	￥9,800
プロミスランド	￥4,800
プリンス・オブ・ペルシャ	￥8,800

合計￥315,500 ➡ ￥248,000

￥6,800×48回	㊭なし 頭なし
￥3,800×36回	㊭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

読ますにわかるカラーグラフィック日本語ワープロセット — PC-9801 パーツセット1

GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕	￥79,800
＃5220〔接続ケーブル〕	￥7,500
Z's Word JG2〔カラーリアル日本語ワープロ〕	￥58,000
IO-735X〔シャープカラーインクジェットプリンター〕	￥248,000
〔接続ケーブル〕	￥4,800

定価合計 ￥398,100 ➡ ￥293,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

MIDIの完全セット版 — PC-9801 パーツセット2

ミュージ郎〔I/F付付音源セット〕	￥158,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕	￥28,000
CF-10〔ローランド コンピュータミキサー〕	￥22,000
PC-200〔ローランド キーボード〕	￥36,000
はなうたくん〔ローランド音声楽器変換機〕	￥33,000
ミュージ郎データ曲集〔お好きな曲集2つ選び下さい〕	￥7,000

定価合計 ￥284,000 ➡ ￥235,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

パーフェクト MIDI PROセット — PC-9801 パーツセット3

PCM PC98 Ver2.1〔ソフト〕	￥58,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕	￥28,000
PC-200〔ローランド キーボード〕	￥36,000
CM-64〔音源セット〕	￥128,000
MPU-PC98 II〔I/F〕	￥19,800
ミュージアムシステム〔縮集ソフト〕	￥12,800
ミュージアムソフト〔桑田佳祐集〕	￥5,800

定価合計 ￥288,400 ➡ ￥239,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット — PC-9801 パーツセット4

シム・シティ	￥9,800
大戦略III'90	￥9,800
麻雀悟空天竺への道	￥9,800
AI囲碁3	￥14,800
黄金の羅針盤	￥9,800
ランペルール	￥9,800

定価合計 ￥63,800 ➡ ￥51,100
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット — PC-9801 パーツセット5

銀河英雄伝説II	￥9,800
F-15ストライクイーグルII	￥10,800
ダークレイスII	￥9,800
大戦略III'90	￥9,800
ランペルール	￥9,800
サーフII	￥8,800

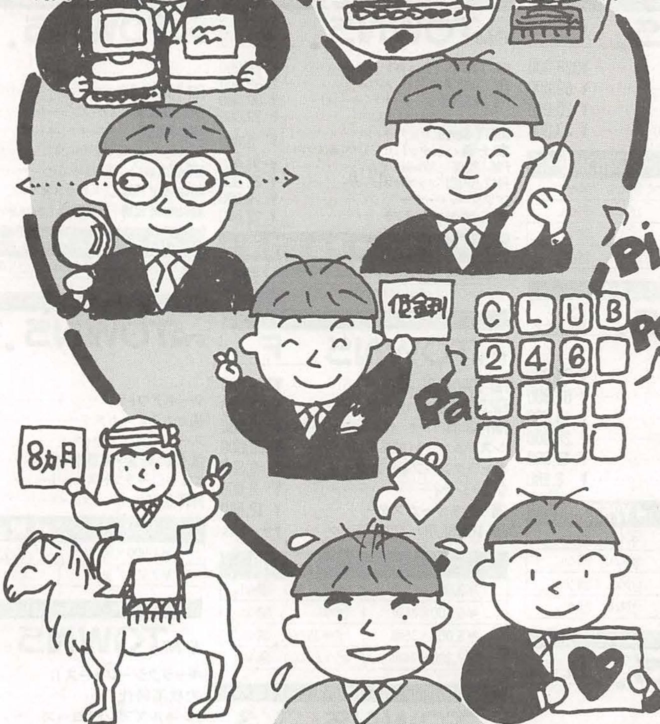
定価合計 ￥58,800 ➡ ￥47,100
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

緑電子 Little E40mk II ￥98,000➡￥65,000 ICM SR-80 80MBHDD ￥168,000➡現金特価 SRC-81＋IF ￥188,000➡現金特価 キャラベル CA-0818SC ￥188,000➡￥123,000 日本テクサ STATION80S ￥148,000➡￥115,000 TRUST-80S ￥158,000➡￥115,000 TRUST-80SE ￥158,000➡￥115,000 緑電子 PS90 ￥168,000➡￥133,000 ICM SRC-131 130MBHDD ￥228,000➡￥158,000 itec ITH100G 100MBHDD ￥238,000➡￥142,000 ロジテック LHD-100SC ￥168,000➡￥133,000 ニューテック NT100-55 ￥198,000➡￥152,000 テクノジャパン PD-100RS ￥168,000➡￥123,000 PD-130RS ￥198,000➡￥140,000 緑電子 LITTLE F（3.5×1）￥39,800➡￥24,800 LITTLE F2(3.5×2) ￥59,800➡￥36,800 CRC EX301(3.5×1) ￥39,800➡￥24,900 EX501(5×1) ￥59,800➡￥35,200 ロジテック LFD-392R(3.5×2) ￥79,800➡￥59,000 LFD-592R (5×2) ￥99,800➡￥70,000 LFD-591R(5×1) ￥69,800➡￥48,000 EPSON GT-6000 カラーイメージスキャナ ￥178,000➡現金特価 Sharp JX-220 ￥145,000➡現金特価 EPSON GT-1000 ハンディスキャナ ￥79,800➡￥56,800 オムロン HS40CL-H ￥46,800➡￥34,800 HS60F-H ￥46,800➡￥34,800 オムロン BU504XL 無停電電源 ￥74,800➡￥55,000 サンケン電気〔無停電電源〕￥39,800➡￥33,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命ビル9F 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ4F 〒810

ワールドインアオヤマの9ハートサービス

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム



―― クレジット ――

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からとっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント！84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

―― サポート ――

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。

また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

―― 会員・保険 ――

最先端の"CLUB246"。

お客様とのハートのふれ合いを目指し、会員の方のみのダイヤルを設けております。次回のご購入が一層スムーズになるように会員価格にての販売・下取りを行っています。

インシュアランス・サービス

私共では、損害保険会社と提携し、すべての製品に一年間の総合保険がついております。商品が火災、落雷、爆発、破損、盗難、水漏れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これはワールドインアオヤマが業界初に導入したサービスの一つです。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高価下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

―― ショップ ――

全店統一のサービス／見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

―― サービス＆ポリシー ――

グーンとお得な下取りシステム。

●配送日指定OK ●土・日配送OK ●札幌BLOCKに買取専門ショップOPEN ●専門スタッフが常時待機 ●中古パソコン4ヶ月間保証 ●FAX見積りサービス ●もちろんクレジットカードも使えます ●カード払いでキャッシュレス

PC-286 PC-386

EPSON

新製品information ★ PC-286NOTE 定価￥458,000 ★ PC-286LF 定価￥388,000 ★ PC-386LS 定価￥538,000 ★ PC-386V 定価￥498,000 ★ PC-286UX 定価￥268,000

お使いいただくソフトは別にリストからお選び下さい。 PC-286VG Aコース

PC-286VG-STD〔本体〕	¥268,000
PC-KD881〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	¥118,000
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕	¥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800

定価合計 ￥608,000➡現金大特価		
￥ 9,100×48回	ボなし	頭￥100,000
￥ 9,800×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 9,900×60回	ボなし	頭なし
￥18,100×24回	ボ￥20,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ゲームから入って少しづつワープロへ…… PC-286VG Bコース

PC-286VG-STD〔本体〕	¥268,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕	¥ 89,800
TN-F1〔FM音源ボード〕	¥ 18,000
大戦略III 90	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ	¥ 12,800
シム・シティ	¥ 9,800
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800

定価合計 ￥433,000➡現金大特価		
￥ 6,500×48回	ボなし	頭なし
￥ 6,800×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,800×24回	ボ￥30,000	頭なし
￥10,000×24回	ボなし	頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286VGスタンダードコース PC-286VG Cコース

PC-286VG-STD〔本体〕	¥268,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕	¥ 74,800

定価合計￥342,800➡現金大特価		
￥2,600×48回	ボ￥20,000	頭なし
￥4,000×84回	ボなし	頭なし
￥5,800×36回	ボなし	頭￥50,000
￥7,500×36回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ハイパー286コース PC-286VG Dコース

PC-286VG-STD〔本体〕	¥268,000
CZ-605D〔チューナ付カラーディスプレー〕	¥115,000
TV接続ケーブル〔15P-15P〕	¥ 4,800
TN-F1〔FM音源ボード〕	¥ 18,000
銀河英雄伝説II	¥ 9,800
大戦略III'90	¥ 9,800
ランペルール	¥ 9,800

定価合計 ￥435,200➡¥298,000		
￥ 7,000×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,400×42回	ボなし	頭なし
￥11,800×24回	ボ￥20,000	頭なし
￥19,600×12回	ボ￥50,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ PC-386 NOTE A Aコース

PC-386 NOTE A〔本体〕	¥268,000
ラムドライブカード〔PCRDC〕	¥ 30,000
モデムカード〔PCNTMC〕	¥ 32,800
PCマウス〔NT-98B〕	¥ 6,800
キャリングケース〔PCBCC2〕	¥ 17,000
Lotus 1-2-3カード〔PCN 1,2,3〕	¥ 98,000
P1. EXEカード〔PCN P1〕	¥ 63,000

定価合計 ￥515,600➡現金大特価		
￥ 4,300×84回	ボ￥20,000	頭なし
￥ 9,300×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 9,500×60回	ボなし	頭なし
￥12,500×24回	ボ￥20,000	頭100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ PC-386 NOTE A Bコース

PC-386 NOTE A〔本体〕	¥268,000
キャリングケース〔PCBCC2〕	¥ 17,000
20MBハードディスクパック〔PCN THD20〕	¥130,000

定価合計 ￥415,000➡現金大特価		
￥ 6,500×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 7,700×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,200×48回	ボなし	頭なし
￥12,000×24回	ボなし	頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

使いやすいワープロをお選び下さい。 PC-386M Aコース

PC-386M-STD〔本体〕	¥328,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕	¥198,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さ	¥ 58,000
PCM-31〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800

定価合計 ￥698,600➡現金大特価		
￥7,000×60回	ボ￥30,000	頭なし
￥9,100×48回	ボなし	頭￥350,000
￥9,600×84回	ボなし	頭なし
￥9,800×36回	ボ￥30,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-386S Aコース

PC-386S-STD〔本体〕	¥498,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕	¥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800
シム・シティ	¥ 9,800
大戦略III'90	¥ 9,800

定価合計 ￥830,200➡現金大特価		
￥7,300×36回	ボ￥35,000	頭なし
￥9,400×48回	ボ￥30,000	頭なし
￥9,600×84回	ボなし	頭なし
￥9,800×36回	ボ￥50,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

(ワープロ) 一太郎ver4.3￥58,000➡現金特価 一太郎ver3￥58,000➡ 現金特価 一太郎dash￥39,000➡現金特価 P1.EXE PLUS￥58,000➡現金特価Z's WORD JG II ￥58,000➡現金特価 Word Star 5.0￥98,000 ➡現金特価 n松￥38,000➡現金特価 新松￥58,000➡現金特価 アシストワード￥9,700➡現金特価 (表計算) Lotus 1-2-3R2.2J￥98,000➡現金特価 アシストカルク￥9,700➡現金特価 Multi plan ver4.1￥68,000 ➡現金特価 (DB) The CARD 3￥48,000➡現金特価 F-1 DATA BOX￥32,000➡現金特価 Let'sアイリスver3.0￥58,000➡現金特価 Ninja 3 PRO￥42,000➡現金特価 VP-planner￥36,000➡現金特価 (グラフィック)花子ver2￥58,000➡現金特価 Z's STAFF KID￥28,000➡現金 特価 CANDY 4￥58,000➡現金特価 C-TRACE 98 DRY￥98,000➡現 金特価 (Music) ミュージ郎￥158,000➡現金特価 ミュージ郎Jr.￥98,000➡現金特価 (通信)まいと〜く￥28,000➡現金特価 アシストコール￥9,700➡現金特価 BEE Term￥18,000➡現金特価 (ユーティリティー・言語他) MS-Quick C￥20,000➡現金特価 MS-Quick BASIC￥20,000➡現金 特価 MIFES ver.5.0￥38,000➡現金特価 Vz Editor￥9,800➡現金特価 MAX LINK￥18,000➡現金特価

PC-9801/PC-286ソフト＆周辺機器

EMJ-2000mk II	メルコ	￥44,800➡￥33,600	AVM-10	アスキー ボイスメーカー	￥128,000➡現金特価
EMJ-4000mk II	メルコ	￥79,800➡￥59,800	PC-PR101TL3	NEC 10インチカラー熱転写	￥69,800➡現金特価
HRA-2000	メルコ	￥49,800➡￥37,300	PC-PR150V	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡￥60,000
MRA-4000	メルコ	￥89,800➡￥76,300	PC-PR150T	NEC10インチカラー熱転写48'	￥64,800➡￥49,000
MEMORY-PRO386	メルコ	￥10,000➡現金特価	PC-PR150VH	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡現金特価
PC-9801-26K	NECサウンドボード	￥25,000➡￥19,900	PC-PR150VL	NEC10インチカラー熱転写48'	￥84,800➡￥62,800
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	￥18,000➡￥14,800	AP-600PC	EPSON10インチカラー熱転写	￥64,800➡現金特価
FM-2	アクセル ステレオスピーカー付	￥29,800➡￥	AP-900PC	EPSON10インチカラー熱転写48'	￥94,800➡現金特価
PC-9872R	マウス	￥10,000➡￥ 8,000	TX-24CL	スター 10インチカラー熱転写	￥69,800➡￥41,000
LGA-91	ビデオ入力用ボード	￥24,800➡￥19,800	PC-PR350	NEC15インチ48'カラー熱転写	￥168,000➡現金特価

PC-PR101GS	10インチカラー	￥115,000➡￥ 83,900	VP-2050PC	15インチ	￥158,000➡￥ 96,000
VP-960PC	10インチカラー	￥118,000➡現金特価	VP-1350PC	15インチ	￥96,800➡￥ 56,800
JR-100CL	スター10インチカラー	￥99,800➡現金特価	BL-230X	SEIKOSHA15インチ4モード対応	￥148,000➡￥ 78,000
JR-100	10インチ	￥79,800➡現金特価	HG-4800PC	EPSON15インチ48'インクジェット	￥348,000➡￥143,000
PC-PR201GS	NEC15インチカラー	￥135,000➡￥ 90,000	ICM SRC-41 40MBHDD		￥108,000➡￥85,000
PC-PR201/80A	NEC15インチカラー	￥275,000➡現金特価	itec IT SS40		￥138,000➡￥85,000
PC-PR201/65A	NEC15インチカラー	￥215,000➡現金特価	キャラベル CA-0428SC		￥128,000➡￥83,000
PC-PR201/60A	NEC15インチカラー	￥158,000➡現金特価	緑電子 Little B4N		￥130,000➡￥86,000
PC-PR201/45	15インチ	￥95,000➡現金特価	ICM SR-40		￥118,000➡￥83,000
XP-2000PC	エプソン15インチ48'	￥196,000➡現金特価	アイテム HD3040		￥110,000➡現金特価
VP-2600PC	15インチカラー	￥145,000➡現金特価	コンピューターリサーチ CRC-MH4B		￥99,800➡￥65,000

★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

●正社員・アルバイト募集中●『育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう』総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額でお支払い下さい。

■北海道受注センター(11:00〜21:00)☎011-251-6771
■北海道受注センター(11:00〜19:30)☎092-672-7771

USED-SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目 旭川店 旭川市4条8丁目 株式会社ワールド イン アオヤマ

オープン記念価格 AOYAMA (WORLD IN) FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE Open Special Price

新FM TOWNSもラインアップ!

FM-Townsをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTowns専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

限定処分 本体コース FM TOWNS Aコース

- FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
- FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥377,800➡¥178,000

¥3,900×24回	(ボ)¥30,000 (頭)なし
¥4,100×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,600×24回	(ボ)なし (頭)¥70,000
¥6,200×36回	(ボ)なし (頭)なし

限定処分 本体コース FM TOWNS Cコース

- FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
- FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥437,800➡¥228,000

¥ 5,300×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,300×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,400×24回	(ボ)なし (頭)なし

HABITATと合せて友達と通信セット FM TOWNS B'コース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
- NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック)
- 富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト)……¥ 6,800
- PM-1200F(1200bpsモデム)……¥ 21,000
- FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥ 29,800
- アフターバーナー……¥ 9,800
- 御希望ゲームソフト……¥ 9,800

合計 ¥595,000➡現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット[パソコン通信]システムのマニュアルを各店に用意しております。

OS1言語お勉強セット FM TOWNS P(ピー)コース

- FM-TOWNS 2H(本体)……¥548,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
- MS-DOS ver3.1(B276A100)……¥ 18,000
- Advanced RUN C(人気の言語ソフト)……¥ 29,800
- Advanced RUN FORTRAN(人気の言語ソフト)¥ 29,800

合計 ¥765,400➡現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット4

- ファミリースタジアム'90年度版・¥ 7,800
- バブルボブル……¥ 9,800
- AYA……¥ 8,800
- イメージファイト……¥ 9,800
- 遥かなるオーガスター……¥12,800

定価合計 ¥49,000➡現金大特価

¥2,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥3,900×12回	(ボ)なし (頭)なし

限定処分 本体お買得コース FM TOWNS Kコース

- FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
- 増設フロッピーディスク……¥ 35,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
- FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥397,800➡現金大特価

¥ 4,700×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,600×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS 限定お買得コース FM TOWNS Eコース

- FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
- FMT-KB105(キーボード)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
- ハイパープラネット……¥ 12,800
- シム・シティ……¥ 8,800

定価合計 ¥469,400➡¥253,800

¥ 5,900×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,000×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 8,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,700×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS その日からコース FM TOWNS Fコース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
- ギャラクシーフォースII……¥ 9,800
- シム・シティ……¥ 8,800
- 遥かなるオーガスター……¥ 12,800
- FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計 ¥529,200➡¥311,000

¥3,000×60回	(ボ)¥25,000 (頭)なし
¥5,700×84回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,000×36回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥7,300×24回	(ボ)¥50,000 (頭)なし

パーツセット1 FM TOWNS パーツセット1

- ターボアウトラン……¥ 9,800
- 遥かなるオーガスタ……¥12,800
- スーパーオデッセイ……¥ 9,700
- 信長の野望・戦国群雄伝……¥ 11,800
- ニュージーランドストーリー……¥ 9,800
- FMT-SP101(ステレオスピーカー)……¥29,800

定価合計 ¥83,700➡現金特価

¥1,600×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥2,500×36回	(ボ)なし (頭)なし

初心者から上級者まで使える FM TOWNS パーツセット5

- MIDIカード(FMT-401 1.2不可)……¥35,000
- CM-32L(ベーシック音源)……¥69,000
- ステレオスピーカ(FMT-SP101)……¥29,800
- MUSIC PRO Towns Mide(ソフト・MIDI音源)……¥39,800

定価合計 ¥173,600➡¥139,800

¥ 7,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,100×12回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS2基本セット FM TOWNS Gコース

- FM-TOWNS2(本体)……¥328,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
- FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥467,800➡¥256,000

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット FM TOWNS Hコース

- FM-TOWNS2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
- FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
- システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥517,800➡現金特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット3 FM TOWNS パーツセット3

- 富士通HABITAT(ニフティーサーブ付)……¥ 6,800
- PM-1200F(1200bpsモデム)……¥21,000

定価合計 ¥27,800➡現金特価

¥1,200×23回	(ボ)なし (頭)なし
¥2,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット2

- ギャラクシーフォースII……¥9,800
- 大航海時代……¥11,800
- トンネルズアンドトローズ……¥9,800
- イメージ・ファイト……¥9,800
- シム・シティ……¥8,800
- 石道……¥6,800

定価合計 ¥56,800➡現金大特価

¥2,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥4,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

パーツセット6 FM TOWNS パーツセット6

- GT-1000(カラーハンディスキャナ)……¥79,800
- #5220(接続ケーブル)……¥ 7,500
- Townsペイント毛……¥38,000
- PC-PR204B(24"カラー漢字熱転写プリンター)……¥80,000
- FM60-711(接続ケーブル)……¥ 6,800

定価合計 ¥212,100➡¥136,900

¥ 7,000×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,900×12回	(ボ)なし (頭)なし

X68000

買ったお客様でしかわからないこのサービス!——ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

- 以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC5[定94,800]を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!
- X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥4,300、XE-1PROを特価¥6,700また CTRACEを特価¥39,800にてCZ-8NJ2[インテリジェントコントローラ][¥23,800]を特価¥16,900にてお届けいたします。 御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「サンダーブレード」「ダウンタウン熱血物語」「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

チタンカラーの新製品登場 AOYAMA特価で更にパワーアップ

X68000PRO II X68000 新Bコース

- CZ-653C(本体)……¥285,000
- CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)……¥ 94,800
- CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)……¥ 23,800
- ナイトアームズ……¥ 9,700
- サンダーブレード……¥ 9,500
- スーパーハングオン……¥ 7,800
- パックマニア……¥ 7,800
- ジェノサイド……¥ 8,800
- ヴァリスII……¥ 9,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥475,000➡現金特価

安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 新Eコース

- CZ-653C(本体)……¥285,000
- CZ-605D(0.39ステレオスピーカ付テレビ)……¥ 115,000
- 上海II……¥ 6,800
- 倉庫番パーフェクト……¥ 6,800
- TETRIS……¥ 6,800
- 信長の野望戦国群雄伝……¥ 9,800
- スーパー大戦略68K……¥ 8,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥457,000➡現金特価

安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT II X68000 新Kコース

- CZ-653C(本体)……¥285,000
- CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)……¥ 94,800
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)¥サービス

合計 ¥379,800➡現金特価

安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 新Lコース

- CZ-653C(本体)……¥285,000
- CZ-605D……¥ 115,000
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)……¥サービス

合計 ¥418,000➡現金特価

安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 Fコース

- CZ-653C(本体)……¥285,000
- CZ-602D(0.39カラーディスプレーテレビ)……¥ 99,800
- 住友3M 5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)¥サービス

定価合計 ¥402,800➡¥259,800

¥ 7,200×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

SCSIボード(CZ-6BSI)	¥ 29,800➡現金特価	BF-68PRO	¥ 19,800➡¥ 16,800	Communication PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
システムサコムMIDIボード(SX-68M)	¥ 19,800➡¥ 15,300	CZ-6TU	¥ 33,100➡現金特価	Stationary PRO-68K	¥ 14,800➡現金特価
LANボード	¥268,000➡¥201,000	オムロンMD-24FP4 II	¥ 38,800➡現金特価	DATA PRO-68K	¥ 58,000➡¥ 43,500
RS-232Cケーブル(平行)	¥ 7,200➡現金特価	オムロンMD-24FP5 II	¥ 42,800➡¥ 33,000	BUSINESS PRO-68K	¥ 68,000➡¥ 51,000
RS-232Cケーブル(クロス)	¥ 7,200➡現金特価	ローランドMT-32	¥ 64,000➡¥ 54,400	NEW Printshop PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
インテリジェントコントローラ	¥ 23,800➡¥ 18,900	Hyperword	¥ 39,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.1	¥ 8,800➡現金特価
トラックボール	¥ 13,800➡¥ 12,000	CYBERNOTE PRO68K	¥ 19,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.2	¥ 8,800➡現金特価
ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200➡¥ 2,900	C compiler PRO-68K	¥ 44,800➡¥ 33,600	Musicstudio PRO-68K ver1.1	¥ 28,800➡¥ 21,600
CZ-8BS1(X-1用)	¥ 23,800➡現金特価	CARD PRO-68K	¥ 29,800➡現金特価	MUSIC PRQ-68K (MIDI)	¥ 28,800➡現金特価
拡張I/Oボックス	¥ 88,000➡現金特価	CARD PRO システム手帳リフィル集	¥ 9,800➡現金特価	ソングライブラリ —101曲集—	¥ 8,800➡現金特価
アンプ内蔵スピーカーシステム	¥ 36,600➡現金特価	CARD PRO 活用フォーム集	¥ 9,800➡現金特価	Sampling PRO-68K	¥ 17,800➡現金特価
システムラック	¥ 44,800➡¥ 35,800	SX-WINDOW ver1.0	¥ 6,800➡現金特価	SOUND PRO-68K	¥ 15,800➡現金特価

パソコン通信セット(ソフトたーみのる2(¥12,800) +モデムMD24FP5II 2400ボモデム(¥42,800))➡¥42,800 通信セット (ソフトX Talk-68K(¥12,800)+モデム MD12FS1200ボモデム(¥21,000))➡¥27,300 X68000接続電子手帳セット(ケーブル

最新お買得ソフトセット X68000 パーツセット1

- シム・シティー……¥9,800
- ナイトアームズ……¥9,700
- サイバリオン……¥8,800
- グラナダ……¥8,800
- きゃんきゃんバニー……¥6,800
- スターシップランデブー……¥8,800

定価合計 ¥51,700➡¥39,900

安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

ステレオMIDI音源セット X68000 パーツセット2

- CZ-6BM1(MIDIボード)……¥26,800
- CM-32L(ローランドMIDI音源)……¥69,000
- MA-12AV×2(ボーズアンプ内蔵スピーカー)¥28,000
- MUSIC-PRO-MIDI(ソフト音源)……¥28,800
- ソングライブラリ(ソフト音源データ)……¥ 8,800

定価合計 ¥161,400➡¥134,900

¥ 6,900×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,800×12回	(ボ)なし (頭)なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ4F 〒810

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

お近くのショップへぜひどうぞ！

旭川店	0166-25-7771
札幌店	011-251-1777
池袋店	03-989-1123
福岡店	092-716-7771

ショールームのお休み

■11月の休み／1日(木)・8日(木)・12日(月)・15日(木)・22日(木)・29日(木) ■12月の休み／5日(水)・6日(木)・13日(木)・31日(月)

PUPPY LOVE ¥5,800➡現金特価 Dungeon Master ¥8,800➡現金特価 石道 ¥6,800➡現金特価 HOMETOWN U.S.A ¥5,800➡現金特価 TI TAN ¥5,800➡現金特価 Indiana Jones ¥8,800➡現金特価 SimCity ¥8,800➡現金特価 Ultima Trilogy 1.2.3 ¥12,800➡現金特価 the Manhole ¥8,800➡現金特価 ZAK Mckracken 未定➡現金特価 ハイパープラネット ¥12,800➡¥10,300

金利大幅ダウンのクレジット キャンパスクレジット：8ヵ月先からのお支払方法：お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールド イン アオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

TOWNSシステムソフトV1 ¥20,000➡現金特価 日本語 MS-DOS V3.1 ¥18,000➡現金特価 FM-OASYS FD版 ¥55,000➡現金特価 FM-OASYS HD版 ¥58,000➡現金特価 G5 ¥38,000➡¥30,500 テラ TOWNS ¥32,000➡¥23,900 ハイパー遊名人 ¥42,000➡現金特価 ASKA TOWNS ¥40,000➡現金特価 情報倶楽部 ¥32,000➡現金特価 FM-TOWNS 386 ASM TOOLKIT V1.1 ¥80,000➡現金特価 FM-TOWNS High CTMCompiler V1.4 ¥40,000➡現金特価 F-BASIC386 V1.1 ¥25,000➡現金特価 Lucid ASM&DEBUGGER ¥24,000➡現金特価 電脳作家DX ¥6,980➡現金特価 Lucid C ¥48,000➡現金特価 Towns VNET V1.1 ¥18,000➡¥14,400 Together ¥28,000➡現金特価 HABITAT V2.1 ¥6,800➡現金特価 Agent NET 予¥18,000➡現金特価 POP名人 ST ¥298,000➡現金特価 POP名人・カッティング用 各¥15万➡現金特価 サイクロンExpress αTOWNS ¥98,000➡現金特価 GEDIT TOWNS ¥30,000➡現金特価 TOWNS Telop ¥98,000 ➡ 現金特価 Towns PAINT V1.1 ¥38,000➡現金特価 ファンシーイラスト ¥8,800➡現金特価 CRI Postman ¥9,800➡現金特価 Wet Paint TOWNS ¥29,800➡現金特価 Z's STAFF PRO TOWNS ¥58,000➡現金特価 Z's Torifonie Digital Craft ¥39,800➡現金特価 C-TRACE TOWNS ¥68,000➡¥39,800 MUSIC PRO-TOWNS ¥19,800➡現金特価 Towns SOUND V1.1 ¥28,000➡現金特価 MUCIC PRO TOWNS〔MIDI〕¥39,800➡現金特価 EUPHONY V1.1 ¥98,000➡現金特価 カミヤ レクリエ TOWNS ¥49,800➡現金特価 現代用語の基礎知識 ¥20,000➡現金特価 広辞苑 ¥28,000➡現金特価 模範六法 ¥120,000➡現金特価 ザ・デート ¥9,800➡現金特価 男と女の相性診断 ¥4,800➡現金特価 宴会王 ¥3,500➡現金特価 0星占術大令言 TOWNS ¥14,800 ➡ 現金特価 おしゃれクッキング ¥14,800➡現金特価 おしゃれクッキング2 ¥12,800➡現金特価 レタスクッキング ¥8,000➡現金特価 楽しく作れるおべんとう ¥8,000➡現金特価 注文の多い料理店 ¥9,700➡現金特価 家計簿+福袋 ¥9,800➡現金特価 恐竜の世界 ¥5,000➡現金特価 日本の野鳥 ¥9,700➡現金特価 シューティングTOWNS ¥12,800➡現金特価 ハイパーチャンネル/TOWNS☆TV ¥3,500➡現金特価 CDグラフィックスプレーヤー ¥4,000➡現金特価 CD+GRAPHICS ¥3,800➡現金特価 全国ペンションガイド ¥3,980➡現金特価 ヨット&クルーザーシステム 1・2 各¥300,000➡現金特価 それゆけダイビング ¥5,000➡現金特価 英語絵入辞書 No.1〜No.4 各¥3,000➡現金特価 英語で英語に強くなるNo.1〜No.10 各¥9,700➡現金特価 My Fair Lady CAN英会話 I・II ¥18,000➡現金特価 はじめての旅行英会話（仮称）¥9,700➡現金特価 翻訳ヘルパーずるかまし ¥5,980➡現金特価 スポーツテスト（小・中・高）¥50,000➡現金特価 学年別成績処理 ¥40,000➡現金特価 図書館グリム童話① 赤ずきん ¥3,000➡現金特価 図書館グリム童話② ブレーメン ¥3,000➡現金特価 図書館グリム童話③ オオカミと七匹の子やぎ 予¥3,800➡現金特価 丸暗記英単語（中学1〜3年生）各¥14,000 ➡ 現金特価 38万キロの虚空 ¥9,800➡現金特価 水滸伝・天命の誓い ¥11,800➡現金特価 POPULOUS ¥12,800➡¥10,240 麻雀悟空 ¥8,800➡現金特価 麻雀武蔵 ¥9,800➡現金特価 RAYXAMBER ¥8,800➡現金特価 ラスト・ハルマゲドン ¥8,800➡現金特価 RANCE・II 各¥6,800➡ 現金特価 オペレーションウルフ ¥9,800➡現金特価 きみとしたいYOU雀 PART 1 ¥9,800➡現金特価 KYAN KYAN COLLECTION ¥5,800 ➡ 現金特価 A Jack In the Box ¥18,000➡現金特価 AFTER BURNER TM ¥9,800➡現金特価 あぶないてんぐ伝説 ¥6,800➡現金特価 ザ・ヨットマン ¥10,000➡現金特価 CYBERCITY ¥9,800➡現金特価 三国志II ¥16,800➡¥12,600 AYA ¥8,800➡現金特価 囲碁II ¥14,800➡現金特価 囲碁道場 ¥9,800➡現金特価 囲碁道場破り ¥7,800➡現金特価 エイトレイクスゴルフクラブ ¥5,800➡現金特価 TURBO OUTRUN TM ¥9,800➡¥7,350 TOWNS百人一首 ¥15,000➡現金特価 D-Again ¥8,800➡現金特価 R-TYPE ¥9,800➡現金特価 GUNSHIP ¥11,800➡現金特価 ギャラクシーフォースII ¥9,800➡現金特価 紫禁城 予¥6,800➡現金特価 SEXY PINBALL ¥9,800➡現金特価 D-RETURN ¥5,980➡現金特価 プロ野球 ファミスタ ¥7,800➡現金特価 麻雀悟空 天竺へのみち ¥9,800➡現金特価 MEMORIES ¥8,800➡現金特価 森田将棋II ¥14,800➡現金特価 用心深いコンドル事件 ¥9,800➡現金特価 Misty 名探偵登場 ¥9,800➡現金特価 Misty Vol.2〜4 各¥5,000➡現金特価 Misty Vol.5 ¥5,000➡現金特価 闇の血族 I 未定➡現金特価 維新の嵐 ¥11,800➡現金特価 インビテーション ¥9,800➡ ¥7,350 EVOLUTION¥9,800➡¥7,350 T・D・F¥8,800➡現金特価 トンネルズ&トロールズ（仮称）未定➡現金特価 バブルボブル ¥9,800➡現金特価 スーパーオデッセイ ¥9,700➡現金特価 スーパー大戦略 ¥8,800➡現金特価 SPACE ROGUE ¥9,800➡現金特価 Zero 第4のユニット ¥8,800➡現金特価 倉庫番パーフェクト ¥6,800➡現金特価 ソフトでハードな物語・II 各¥9,800➡現金特価 ニュージーランド・ストーリー ¥9,800 ➡ 現金特価 信長の野望：戦国群雄伝 ¥11,800➡¥8,970 パズニック ¥9,800➡現金特価 D・P・S ¥6,800➡現金特価 提督の決断 ¥16,800➡現金特価 帝都大戦 ¥7,800➡¥5,850 遙かなるオーガスタ ¥12,800➡¥10,240 AD&D ヒーロー・オブ・ランス ¥9,800➡現金特価 ファイナル ブロー ¥9,800➡現金特価 BURAI・上巻 ¥9,800➡現金特価 Linkage ¥9,800➡現金特価 ルパン三世 ¥9,800➡現金特価 ROCKET RANGER ¥9,800➡現金特価 デュアルターゲット ¥8,800➡現金特価 DRAGON shock ¥6,800➡現金特価 ドラゴンスレイヤー ¥8,700➡現金特価

プレゼント

★FM-Townsをお買上げのお客様にもれなく宮沢りえキーホルダー and CD付ポスターカレンダー and 宮沢りえクロックプレゼント!!

FM-Towns80H ¥623,000➡現金特価
FM-Towns40H ¥473,000➡現金特価
FM-Towns20F ¥323,000➡現金特価
FM-Towns10F ¥298,000➡現金特価

月々¥1,000からのクレジットも御利用いただけます。

全国出張サポート★

私共にてご購入いただいたFM TOWNSは全国出張サポートがうけられます。

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

80387数値演算プロセッサ	¥120,000➡¥ 84,000	漢字プリンターシティライター・PR-40T	¥120,000➡現金特価
テンキーボード・FMT-KB501	¥ 12,000➡現金特価	プリントボーイ・PB-0/T	¥ 24,800➡現金特価
JISキーボード・FMT-KB105	¥ 30,000➡現金特価	拡張 1MB RAM FMT-EM1M	¥ 60,000➡現金特価
親指シフトキーボード・FMT-KB205	¥ 30,000➡現金特価	拡張 2MB RAM FJ-SIM32-2M	¥ 45,000➡¥ 34,800
FMT-DP531（カラーディスプレー）	¥ 89,800➡現金特価	Hyper Memory 1MB	¥ 32,800➡¥ 27,800
FMT-DP532（カラーディスプレー）	¥138,000➡現金特価	2MB	¥ 59,800➡¥ 49,800
FMT-DP533（カラーディスプレー）	¥ 69,800➡現金特価	モデムカード1200・FMT-MD202	¥ 30,000➡現金特価
FMT-DP534（カラーディスプレー）	¥118,000➡現金特価	モデムカード2400・FMT-MD301	¥ 49,000➡現金特価
カラービデオプリンター FMVPR711G+ケーブル	¥690,000➡現金特価	モデムPM2400F・F1935PM	¥ 59,800➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW1	¥ 30,000➡¥ 24,000	モデムPM1200F・F1931PM	¥ 21,000➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW12	¥ 30,000➡¥ 24,000	NT-100-55FM ニューテック 106MB	¥198,000➡現金特価
漢字プリンター110桁 シティライター	¥ 88,000➡現金特価	NT-130-55FM キャラベル 138MB	¥228,000➡現金特価
漢字カラープリンター110桁 シティライター	¥ 98,000➡現金特価	AV-090 WS キャラベル 90MB	¥174,000➡現金特価
カラー漢字熱転写・FMPR-204B	¥ 80,000➡¥ 49,800	AV-130 SC キャラベル 130MB	¥204,000➡現金特価
漢字熱転写プリンター10・FMPR101B	¥ 50,000➡現金特価	ハードディスク モッキンバード・HD-90T	¥178,000➡¥139,000
FM-TOWNS 40MB HDD	¥118,000➡¥ 94,400	MIDIカード FM60-401	¥ 40,000➡現金特価
ハンディーカラーイメージスキャナー		MIDIカード FMT-401	¥ 35,000➡現金特価
カラーイメージスキャナーFMSC-611-G+ケーブル	¥204,500➡現金特価	RS-232Cカード FM60-101 2ポート	¥ 45,000➡¥ 32,000
ビデオカード FMT-412	¥ 40,000➡現金特価	RS-232Cカード FM60-102 1ポート	¥ 30,000➡¥ 23,000
ビデオカード FMT-411	¥ 35,000➡現金特価	アンプスピーカーシステム FMT-SP101	¥ 29,800➡¥ 23,000
I/O拡張ユニット FMT-602	¥ 49,800➡¥ 37,300	SCSIカード FMT-121	¥ 30,000➡¥ 23,000
新I/O拡張ユニット			

■各店X68000コーナー：TOWNSコーナーを常設しております。

X-68000 SUPER HD X68000 オー O コース

CZ-623CTN〔本体80M HDD内蔵〕……¥498,000
CZ-606DTN〔0.31カラーディスプレーチタン〕¥ 84,800
住友3M 2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕¥サービス

定価合計 ¥600,800➡現金大特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 SUPER HD X68000 アイ I コース

CZ-623CTN〔本体80MHDD内蔵〕……¥498,000
CZ-602DBK〔0.39カラーディスプレーテレビ〕¥ 99,800
住友3M 2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕¥サービス

定価合計 ¥615,800➡¥450,000	
¥10,300×60回	㋭なし ㋕なし
¥15,500×36回	㋭なし ㋕なし

全国出張サポート★

私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。

チタンカラーも入ってますます充実 X68000 H コース

CZ-604CTN〔本体〕……¥348,000
CZ-606DTN〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 84,800
住友3M 5′2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕¥サービス

定価合計 ¥400,800➡現金特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT II X68000 新C コース

CZ-603C〔本体〕……¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕……¥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕……¥サービス

合計 ¥471,000➡現金特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 G コース

CZ-653C〔本体〕……¥285,000
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 84,000
住友3M 5′2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕¥サービス

定価合計 ¥387,800➡¥249,800	
¥ 6,900×48回	㋭なし ㋕なし
¥12,600×24回	㋭なし ㋕なし

X68000EXPERT II X68000 新D コース

CZ-603C〔本体〕……¥338,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕・¥ 94,800
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥450,800➡現金特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT II X68000 アール 新R コース

CZ-603C〔本体〕……¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…¥115,000
リップスティックアドベンチャー……¥ 6,800
ヴァリスII……¥ 9,800
V'BALL……¥ 7,900
パワフル麻雀2……¥ 7,800
住友3M5′2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥503,300➡現金特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT II X68000 A コース

CZ-603C〔本体〕……¥338,000
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 84,800
住友3M 5′2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕¥サービス

定価合計 ¥440,800➡¥305,000	
¥ 8,300×48回	㋭なし ㋕なし
¥15,200×24回	㋭なし ㋕なし

ステレオMIDI音源セット・オールブラック X68000 パーツセット3

SX-68M〔MIDIボード〕……¥19,800
MT-32〔ローランドMIDI音源〕……¥64,000
MA-12AV×2〔アンプ内蔵スピーカー〕……¥28,000
CF-10〔コンピュータミキサー〕……¥22,000
PC-200〔キーボード〕……¥36,000
MU-1〔ソフト音源〕……¥19,800
ソングライブラリ〔ソフト音源データ〕……¥ 8,800
−お買上げのX68000と合せて御利用いただけます。−

定価合計 ¥198,400➡¥163,000	
¥ 8,300×24回	㋭なし ㋕なし
¥15,300×12回	㋭なし ㋕なし

カラーグラフィックセット X68000 パーツセット4

GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕……¥79,800
#5220〔接続ケーブル〕……¥ 7,500
Z's STAFF・PRO〔グラフィック作成ソフト〕・¥58,000

定価合計 ¥145,300➡¥103,800	
¥5,300×24回	㋭なし ㋕なし
¥9,800×12回	㋭なし ㋕なし

MUSIC PRO-68K ¥18,800➡現金特価 OS-9 X68000 ¥29,800➡¥22,300 Human68K ver2.0 ¥9,800➡現金特価 たーみのるII ¥12,800➡現金特価 Z5 STAFF PRO-68K ¥19,800➡現金特価 C-TRACE ¥68,000➡¥38,000 Kamikaze ¥68,000➡¥49,600 Canvas PRO 68K（ドローグラフィックツール）¥29,800➡現金特価 ドローグラフィックライブラリVol.1 ¥9,800➡現金特価 ドローグラフィックライブラリVol.2 ¥9,800➡現金特価

X68000シリーズ周辺機器

CZ-8NS1	¥188,000➡¥141,000	CZ-8PC5	¥ 94,800➡現金特価	I/Oデータ 2MB増設RAM	¥ 50,000➡¥ 36,500
CZ-6BN1	¥ 29,800➡現金特価	IO-735X	¥248,000➡現金特価	I/Oデータ 4MB増設RAM	¥ 88,000➡¥ 64,000
CZ-6VT1	¥ 69,800➡¥ 52,400	CZ-8PK10	¥ 97,800➡現金特価	GP-IBボード	¥ 59,800➡現金特価
CZ-6BV1	¥ 21,000➡現金特価	1MB増設RAM(CZ-600C専用)	¥ 35,000➡¥ 28,000	増設用RS-232Cボード	¥49,800 ➡現金特価
CZ-6PV1	¥198,000➡¥148,500	1MB増設RAM	¥ 28,000➡¥ 22,400	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800➡現金特価
CZ-8PC3	¥ 65,800➡¥ 39,000	2MB増設RAM	¥ 79,800➡現金特価	数値演算プロセッサ	¥ 79,800➡現金特価
CZ-8PG1	¥130,000➡¥ 97,500	4MB増設RAM	¥138,000➡現金特価	FAXボード	¥ 79,800➡¥ 55,800
CZ-8PG2	¥160,000➡現金特価	I/Oデータ 1MB増設RAM	¥ 25,000➡¥ 18,000	MIDIボード	¥ 26,800➡現金特価

組合せ自由
各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。

激安金利にキャンパスクレジット
手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

CE-300L（¥3,500）+サイバーノート68K（¥19,800）+電子手帳PA-8500（¥28,000））➡¥38,600 ★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…¥148,000➡現金大特価 ★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕……¥93,000➡現金大特価

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目 旭川店 旭川市4条8丁目 株式会社 ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ビデオでわかるパソコンシリーズ パソコン通信定価4500円 まいと～く定価4660円 ニフテーサーブ定価4660円 本体と合せてお買上げ下さい。 送料800円

新店舗オープン記念在庫処分お買得品コーナー

・下記商品もスーパークレジットが御利用いただけます。
・X68000・TOWNSは処分品でも出張サポート全国サービスをお受けいたします。

PC-386VR-STD 処分品 限定2本	¥348,000➡¥209,000	IJK-112 II〔チノン〕処分品 限定3本	¥ 79,800➡¥ 54,800
PC-286UX-STD 新品処分品 限定3本	¥268,000➡¥188,000	HG-800PC 処分品 限定2本	¥168,000➡¥ 88,800
PC-9801EX-4 新品処分品 限定5本	¥488,000➡¥298,000	AP-850PC 新品 限定10本	¥ 94,800➡¥ 58,000
PC-9801LV21 新品処分品 限定3本	¥345,000➡¥195,000	☆X68000〔CZ-652C＋CZ-603D〕処分価格	¥382,800➡¥248,000
PC-9801DO 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥168,000	☆X68000〔CZ-652C＋CZ-602D〕処分価格	¥397,800➡¥260,000
東芝J-3100SS002 新品処分品 限定2本	¥228,000➡¥160,000	☆X68000〔CZ-603C＋CZ-602D〕処分価格5本	¥437,800➡¥316,000
東芝J-3100SS02E 新品処分品 限定3本	¥328,000➡¥215,000	FM-TOWNS〔TOWNS 1F＋DP531＋KB101＋システムソフト〕お買得品	¥588,000➡¥368,000
PC-286VF-STD 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥158,000	FM-TOWNS 10F＋DP531＋KB101 新製品セット	¥407,800➡¥348,000
PC-286VF-40M 新品処分品 限定2本	¥408,000➡¥258,000	FM-TOWNS〔TOWNS 20F＋DP531＋KB101〕新製品セット	¥432,800➡¥368,000
VP-1350PC 処分品 限定2本	¥ 96,800➡¥ 56,800	FM-TOWNS〔TOWNS 40H＋DP531＋KB101〕新製品セット	¥582,800➡¥498,000
HG-3000PC 処分品 限定2本	¥248,000➡¥105,000	FM-TOWNS〔TOWNS 80H＋DP531＋KB101〕新製品セット	¥732,800➡¥628,000
VP-3000PC 処分品 限定1本	¥290,000➡¥149,000	☆印X68000コースでお買上げのお客様先着10名様に希望ゲームソフトプレゼント	

特選セット

NEC SHARP FUJITSU EPSON

★NEC

8801シリーズ本体

PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕· ¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-8801/ II SR30〔5ドライブ2機増設〕······ ¥258,000➡¥ 38,000
PC-8801/ II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕· ¥178,000➡¥ 45,000
PC-8801FA ······ ¥168,000➡¥ 57,800
PC-8801FE〔本体〕······ ¥129,000➡¥ 54,000
PC-8801FE II〔本体〕······ ¥119,000➡¥ 58,000
PC-8801IMA······ ¥198,000➡¥ 65,000
PC-8801MA2······ ¥168,000➡¥ 79,000
PC-8801MC model 2〔本体〕······ ¥199,000➡¥ 89,000
PC-8801MC2〔新品〕······ ¥199,000➡¥ 99,000
PC-88VA3 ······ ¥398,000➡¥143,000
PC-98D0〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕¥298,000➡¥158,000
PC-98D0 ······ ¥278,000➡¥198,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

PC-9801EX2〔本体3.5インチFDD2台内蔵〕·· ¥348,000➡¥207,800
PC-9801UV11 ······ ¥265,000➡¥158,000
PC-286US-STD〔本体〕······ ¥368,000➡¥132,000
PC-286UX STD······ ¥268,000➡¥188,000
PC-CLUB······ ¥168,000➡¥125,000

●5インチ

PC-9801Vm21······ ¥390,000➡¥128,000
PC-9801VM11〔本体〕······ ¥320,000➡¥129,000
PC-9801VX2······ ¥433,000➡¥148,000
PC-9801VX21〔本体〕······ ¥433,000➡¥155,000
PC-9801RX2〔本体〕······ ¥398,000➡¥203,000
PC-9801RX21〔本体〕······ ¥338,000➡¥208,000
PC-9801RS21〔本体〕······ ¥398,000➡¥248,000
PC-9801RA21······ ¥498,000➡¥318,000
PC-9801RLmadel2······ ¥735,000➡¥499,000
PC-9801RLmodel2······ ¥970,000➡¥660,000
PC-286V-STD〔本体〕······ ¥298,000➡¥107,000
PC-286VE-STD〔本体〕······ ¥298,000➡¥143,000
PC-286VF-STD〔本体〕······ ¥298,000➡¥153,000
PC-286VS-STD〔本体〕······ ¥388,000➡¥170,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕· ¥498,000➡¥205,000
PC-286VG〔処分品〕······ ¥268,000➡¥158,000
PC-386M〔処分品〕······ ¥328,000➡¥248,000
PC-386VR〔処分品〕······ ¥348,000➡¥225,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

PC-9801LV22······ ¥378,000➡¥180,000
PC-286LS-STD······ ¥478,000➡¥250,000
Dyna Book J3100SS〔TOSHIBA〕······ ¥198,000➡¥149,000
PC-98HA······ ¥198,000➡¥138,000

周辺機器

PC-8801-17······ ¥ 49,800➡¥ 16,800
PC-8801-23/24······ ¥ 39,800➡¥ 24,800
PC-9801-26K ······ ¥ 25,000➡¥ 16,800
TN-F1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕¥ 22,000➡¥ 14,800
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕···· ¥ 93,000➡¥ 75,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕···· ¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕¥ 49,800➡¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕······ ¥ 79,800➡¥ 49,800
GT-6000······ ¥178,000➡¥125,000
GT-1000〔新品〕······ ¥ 79,800➡¥ 56,900
JX-100〔新品〕······ ¥ 89,800➡¥ 69,000
JX-220······ ¥145,000➡¥110,000
PIO-PC34N-2M······ ¥ 37,000➡¥ 24,800
PIO-PC34N-4M······ ¥ 65,000➡¥ 47,500
PIO-PC34N-8M······ ¥125,000➡¥ 77,000

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

PC-KD852······ ¥ 99,800➡¥ 39,800
PC-KD854······ ¥ 89,800➡¥ 42,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕······ ¥ 84,800➡¥ 44,800
PC-KD862〔アナログRGB〕······ ¥ 99,800➡¥ 47,800
PC-KD862S······ ¥ 99,800➡¥ 59,800
PC-KD862S〔新品〕······ ¥ 99,800➡¥ 64,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕·· ¥138,000➡¥ 53,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800➡¥ 65,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕······ ¥ 78,800➡¥ 43,800
CU-14KD〔アナログ0.28ドットピッチ〕······ ¥ 89,800➡¥ 52,800
CR-4000〔EPSON0.31'カラーノングレアディスプレー〕·· ¥ 94,800➡¥ 49,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕······ ¥138,000➡¥ 54,800
PC-TV454〔200/4000.0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕· ¥128,300➡¥ 84,500
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕······ ¥ 33,100➡¥ 22,000
PC-KD881······ ¥118,000➡¥ 68,000
PC-KD882······ ¥ 89,800➡¥ 59,800
XC-1498C II ······ ¥107,000➡¥ 49,800
FHL31WEX〔21インチ0.31〕〔新品〕······ ¥648,000➡現金特価
CMT-B14U2S〔新品〕······ ¥ 99,800➡現金特価
CMT-B14H2S〔新品〕······ ¥ 89,800➡現金特価
CMT-B14H2〔新品〕······ ¥ 84,800➡現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

TX-24CL〔10インチ24熱転写カラー〕〔新品〕· ¥ 69,800➡¥ 41,000
PC-PR101TL2······ ¥ 79,800➡¥ 39,800
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 69,800➡¥ 42,800
AP-800PC〔48ドット熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 99,800➡¥ 59,800
PC-PR101TL3······ ¥ 69,800➡¥ 42,800
PC-PR102TL3······ ¥ 50,000➡¥ 38,000
PC-PR150VL······ ¥ 84,800➡¥ 57,800
PC-PR150T······ ¥ 64,800➡¥ 47,500
VP-2600PC······
AP-900PC ······

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕······ ¥138,000➡¥ 58,800
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕······ ¥124,000➡¥ 64,800
VP-960PC〔新品〕······ ¥118,000➡現金大特価
PC-PR101GS······ ¥115,000➡¥ 74,000
PC-PR101E2······ ¥ 89,800➡¥ 58,000
HG-800PC〔処分品〕······ ¥168,000➡¥ 88,800
JR-100CL〔新品〕······ ¥ 99,800➡現金大特価
JR-100······ ¥ 79,800➡現金大特価

●24ドット15インチ漢字プリンター

VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥100,000➡¥ 54,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥154,000➡¥ 79,800
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥ 96,800➡¥ 58,000
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕· ¥158,000➡¥ 88,000
XP-2000PC〔新品〕······ ¥198,000➡現金特価
VP-2600PC〔新品〕······ ¥145,000➡現金特価
PC-PR201J······ ¥215,000➡¥140,000
PC-PR201GS······ ¥135,000➡¥ 90,000
PC-PR201X······ ¥275,000➡¥168,000
PC-PR201B······ ¥ 99,000➡¥ 63,000
HG-4800〔処分品〕······ ¥348,000➡¥143,000
HG-3000〔処分品〕······ ¥248,000➡¥105,000
M-1924P〔新品〕······ ¥148,000➡現金特価
BL-230X······ ¥148,000➡¥ 59,800

★SHARP

CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕······ ¥ 84,800➡¥ 37,800
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕······ ¥ 84,800➡¥ 42,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕······ ¥ 78,800➡¥ 43,800
CU-14KD······ ¥ 89,800➡¥ 52,800
CU-14GD······ ¥ 69,800➡¥ 39,000
CU-14ED······ ¥ 79,800➡¥ 38,800
CU-21HD······ ¥148,000➡¥ 97,000
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕······ ¥ 33,100➡¥ 22,000

X68000シリーズ

CZ-600C〔本体〕······ ¥369,000➡¥142,000
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕······ ¥129,800➡¥ 62,000
CZ-601C〔本体〕······ ¥319,000➡¥158,000
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕······ ¥119,800➡¥ 63,000
CZ-611C〔本体:20MB, HDD付〕······ ¥399,000➡¥175,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕······ ¥298,000➡¥178,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕······ ¥408,000➡¥220,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕· ¥356,000➡¥228,000
CZ-612C······ ¥466,000➡¥215,000
CZ-603C······ ¥338,000➡¥241,000
CZ-613C······ ¥448,000➡¥302,000
CZ-653C······ ¥285,000➡¥186,000
CZ-663C······ ¥395,000➡¥281,000
CZ-602D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕··· ¥ 99,800➡¥ 65,000
CZ-602D BK〔0.39カラーディスプレーテレビ〕 ¥ 99,800➡¥ 72,800
CZ-604D〔0.31カラーディスプレー〕······ ¥ 94,800➡¥ 62,000
CZ-605D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕·· ¥115,000➡¥ 78,000
CZ-611D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥145,000➡¥ 63,000
CZ-612D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥119,800➡¥ 70,000
CZ-613D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥135,000➡¥ 80,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕······ ¥ 64,800➡¥ 59,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕······ ¥139,800➡¥ 90,000

X-1シリーズ

X-1 turboZ〔CZ-880C〕······ ¥218,000➡¥ 59,800
X-1 turboZセット······ ¥347,800➡¥119,800
X-1 turboZ III セット〔CZ-888CB＋CZ-860DB〕·· ¥269,000➡¥129,800
CZ-830D······ ¥ 98,000➡¥ 40,000
CZ-850D······ ¥129,800➡¥ 38,000
CZ-855D······ ¥119,800➡¥ 39,000
CZ-860D······ ¥ 92,200➡¥ 46,000
CZ-860D〔新品〕······ ¥ 92,200➡¥ 59,800
CZ-870D······ ¥109,800➡¥ 42,000
CZ-880D······ ¥109,800➡¥ 55,000

周辺機器

CZ-8KR〔X-1F10:G10用漢字ロム〕〔新品〕·· ¥ 38,000➡¥ 15,900
CZ-8RL1······ ¥ 24,800➡¥ 14,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕······ ¥ 23,800➡¥ 16,800
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕······ ¥178,000➡¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕······ ¥ 69,800➡¥ 33,800
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕······ ¥ 65,800➡¥ 34,800
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕······ ¥ 99,800➡¥ 59,800

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕······ ¥ 7,900➡¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕······ ¥ 11,000➡¥ 8,600
PC-1360〔新品〕······ ¥ 29,800➡¥ 19,800
PC-1360＋CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕··· ¥ 72,000➡¥ 22,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕······ ¥ 24,800➡¥ 8,000
PC-E200〔新品〕······ ¥ 22,000➡¥ 17,800
PC-E500〔新品〕······ ¥ 28,800➡¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕······ ¥338,000➡¥108,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕······ ¥398,000➡¥156,000
FM-TOWNS 1F······ ¥318,000➡¥148,000
FM-TOWNS 2F······ ¥378,000➡¥200,000
FM-TOWNS 1H······ ¥458,000➡¥270,000
FM-TOWNS 2H······ ¥548,000➡¥350,000
FM-DP532······ ¥138,000➡¥ 90,000
FM-DP533〔新品〕······ ¥ 69,800➡現金特価
FM-DP534〔新品〕······ ¥118,000➡現金特価
FM-Towns 1＋DP533＋KB101＋システムソフト
〔処分品〕······ ¥447,800➡¥178,000
FM-Towns 2＋DP531＋KB101＋システムソフト
〔処分品〕······ ¥527,800➡¥248,000
FM-Towns 2F＋DP531＋KB101＋システムソフト
〔新品お買得セット〕······ ¥508,000➡¥298,000
FM-Towns 1H＋DP531＋KB101＋システムソフト
〔新品お買得セット〕······ ¥588,000➡¥368,000
FM-Towns 2H＋DP531＋KB101＋システムソフト
〔新品お買得セット〕······ ¥678,000➡¥448,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕······ ¥ 89,800➡¥ 62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A〔15'漢字プリンター〕〔新品〕···· ¥138,000➡¥103,000
FM-PR204B〔10'カラー熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 80,000➡¥ 49,800
PR-40T〔15インチシティライター〕······ ¥127,500➡¥ 93,000
PM1200F〔モデム〕······ ¥ 21,000➡¥ 15,200
FMT-SP101〔アンプスピーカーシステム〕··· ¥ 29,800➡¥ 21,800
FNT-KB101〔キーボード〕······ ¥ 20,000➡¥ 14,000

★モデム

MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕···· ¥ 24,800➡¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕······ ¥ 21,000➡¥ 15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕··· ¥ 44,800➡¥ 34,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕·· ¥ 21,000➡¥ 16,300
COMSTAR2424/4〔2400bps NEC〕〔新品〕¥ 38,800➡¥ 28,900
COMSTAR2424/5〔2400bps NEC〕〔新品〕¥ 44,800➡¥ 33,600
MD24FP4 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕··· ¥ 38,800➡¥ 28,900
MD24FP5 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕··· ¥ 42,800➡¥ 32,000
PV-M24VM5〔アイワMNP5〕〔新品〕····· ¥ 42,800➡現金特価
PV-M24〔アイワMNP4〕······ ¥ 39,800➡¥ 33,000
PV-M12〔アイワ〕〔新品〕······ ¥ 19,800➡¥ 15,900

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE



FM TOWNS

この秋 北海道がさわがしい。

北海道キャラバン敢行！

利尻

札幌

夕張

函館



月々1,000円から
全国一律低金利
クレジット



第1次キャラバン隊行程表

10/27 SAT・28 SUN ……… 利尻島
11/10 SAT・11 SUN ……… 夕　張
11/17 MON・18 TUE ……… 函　館
11/23 SUN・24 MON ……… 札　幌

キャラバンパソコン教室メニュー

TOWNSで在宅学習だっ！
日本中がお友達…パソコン通信
めざせ！7級…囲碁道場
5才までの情操教育
コンピュータプラネタリウムなど
パソコンの全てをお届けします。

※詳しくは北海道新聞又は新聞折込みチラシをご覧下さい。

主催／ワールドインアオヤマ北海道
協賛／UHB北海道文化放送

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

札幌店 TEL.011-251-1777 札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギ　旭川店 TEL.0166-25-7771 旭川市4条8丁目ツジビル



SOFT ARDEN

◆今月のおすすめソフト◆　いつもよりお買得です!(税込み)

		定価	特別価格			定価	特別価格
PC98	ランペルール	9,800	8,000	PC88	提督の決断	14,800	12,200
	サークⅡ(11/2)	8,800	7,200		信長の野望武将風雲録(12/中)	9,800	8,000
X68K	ジェミニウィング	8,800	7,200	MSX2	サークⅡ(11/20)	8,800	7,200
	ソルフィース	8,800	7,200	TOWNS	イメージファイト(11/30)	9,800	8,000

PC98シリーズ

商品名	価格	割引価格
銀河英雄伝説II	9,800	8,330
クォース	6,800	5,780
ダークレイスII(11/9)	9,800	8,330
DS98創刊号	2,900	2,470
ナビチューン	8,800	7,480
クェストフォアグローリー(11/30)	9,800	8,330
ブリッツクリーク(11/20)	9,800	8,330
バルバトゥスの魔女	7,800	6,630
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	7,400
AI囲碁III	14,800	12,580
AI囲碁III定石集(11/30)	10,000	8,500
マスターオブモンスターズII	8,800	7,480
ブルトンレイシナリオ集2(11/9)	4,800	4,080
大戦略III'90マップコレクション(12/20)	5,000	4,250
スパンオブドリーム(11/下)	12,800	10,880
F-15ストライクイーグルII	10,800	9,180
スペースローグ	9,800	8,330
黄金の羅針盤	9,800	8,330
シム・シティ	9,800	8,330
D欧州蜃気楼	12,800	10,880
サイレントメビウス	14,800	12,580
ザ・バーズティル	9,800	12,580
大戦略III'90	9,800	8,330
大戦略IIIパワーアップキット	5,000	4,250
ファンタジーIV	9,800	8,330
栄光は君に(高校野球)	9,500	8,080
クォータースタッフ	9,800	8,330
ミスティ・ブルー	8,800	7,480
RYU.哭きの竜より..	11,600	9,860
インペリアルフォース	8,800	7,480
麻雀悟空　天竺への道	9,800	8,330
プリンス・オブ・ペルシャ	8,800	7,480
マスターオブモンスター	8,800	7,480
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,800	4,080
キャンペーン版大戦略II	9,800	8,330
マップコレクション	4,500	3,830
エアー・コンバット遊撃王II	8,800	7,480
エメラルド・ドラゴン	9,800	8,330
大航海時代	9,800	8,330
提督の決断	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
信長の野望戦国群雄伝	9,800	8,330
水滸伝	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
斬	9,800	8,330
斬　パワーアップユーティリティ	4,800	4,080
斬　シナリオコレクション1,2	各4,200	3,570
ワンダラース・フロム・イース	8,700	7,400
ロードス島戦記	9,800	8,330
ロードス島戦記・福神漬	3,800	3,230
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
森田将棋2	10,000	8,500
森田将棋2竜王実戦集	5800	4,930
遙かなるオーガスタ	12,800	10,880
エイトレイクス・ゴルフ・コース	4,800	4,080
ポピュラス	9,800	8,330
プロミストランド	4,800	4,080
ブライ　上巻	8,800	7,480
ブラック・レインボー	8,800	7,480
アークスII	8,800	7,480
ブルトン・レイ	8,800	7,480
ブルトン・レイ・シナリオ	4,800	4,080
ブルトン・レイ　エディタ	5,800	4,930
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
X'na(11/20)	6,800	5,780
イルミナ(12/10)	6,800	5,780
D. P. S SG	6,800	5,780
エクスタリアン	6,800	5,780
世界でいちばん君がすき	,800	4,930
D. P. S SG(8/末)	6,800	5,780
DE・JA	6,800	5,780
天使たちの午後番外III	7,800	6,630
ストロベリー大戦略	6,800	5,780
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,780
うろつき童子	6,800	5,780
魔王の幻影クリスタルドリームII	7,800	6,630
ランスII	6,800	5,780
ポッキー	7,800	6,630
グラムキャッツ	7,800	6,630

X68000シリーズ

商品名	価格	割引価格
NAIOS(ナイアス)	8,700	7,400
ダイナマイトデューク(11/17)	8,800	7,840
ブルトンレイ(11/20)	8,800	7,840
RYU哭きの竜より(11/23)	11,600	9,860
D欧州蜃気楼(12/7)	12,800	10,880
栄冠は君に(12/7)	9,500	8,080
シュヴァルツシルト(12/10)	12,800	10,880
アトミックロボキッド(12/20)	8,800	7,840
イメージファイト(12/14)	9,700	8,250
プリンスオブペルシャ(12/中)	8,800	7,840
ワールドスタジアム(12/上)	8,800	7,840
★ワールドコート	8,800	7,840
エアーコンバット	8,800	7,840
サイバリオン	8,800	7,840
麻雀悟空 天竺への道	9,800	8,330
闇の血族 完結編	8,800	7,480
ネメシス'90(発売日未定)	8,800	7,480
スペースローグ(11/30)	9,800	8,330
FZ戦記アクシス	8,800	7,480
★シム・シティ	9,800	8,330
ラグーン	8,800	7,480
機甲師団	9,500	8,080
幻獣鬼	7,800	6,630
ルーンワース黒衣の貴公子	8,800	7,480
ウルティマV	9,800	8,330
雀豪II	9,800	8,300
ギャラガ'88	8,200	6,970
実戦ビリヤード	9,800	8,330
天下統一	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
スーパー大戦略68K	8,800	7,480
ポピュラス	9,800	8,300
プロミストランド	4,800	4,080
提督の決断	14,800	12,580
ニュージーランドストーリー	8,800	7,480
ローグアライアンス	9,800	8,330
ファンタジーゾーン	7,800	6,630
アフターバーナー	9,200	7,820
ドラゴンスピリット	8,800	7,480
Vボール	7,900	6,720
サンダーブレード	9,500	8,080
バブルホブル	7,200	6,120
スーパーハングオン	7,800	6,630
アークスII	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
ラストハルマゲドン	9,800	8,330
源平討魔伝	7,800	6,630
グラナダ	8,800	7,480
ファーサイドムーン地球防衛軍	9,500	8,080
ジェノサイド	8,800	7,480
サーク	8,800	7,480
クォース	6,800	5,780
森田将棋II	10,000	8,500
バトルチェス	9,800	8,330
やじうまペナントレース	7,800	6,630
やじうまペナントレース'90年データ	4,800	4,080
ガンシップ	11,800	9,730
A-JAX	8,800	7,480
斬	9,800	8,330
斬・シナリオ・コレクションVOL.1,2	4,200	3,570
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
エクスタリアン(10/中)	6,800	5,780
ぴんきいぽんきい①、②、③	各5,800	各4,930
晴れのちおおさわぎ(11/20)	6,800	5,780
世界でいちばん君がすき	5,800	4,930
リップ・スティックADV2(11/30)	6,800	5,780
ストロベリー大戦略	6,800	5,780
ランスII	6,800	5,780
D・P・S SG	6,800	5,780
きゃきゃんバニーSP	6,800	5,780
妖獣クラブ	6,800	5,780
うろつき童子	6,800	5,780
きゃんきゃんバニー	5,800	4,930
トワイライトゾーン4	7,800	6,630
ときめきチェリーボックス	6,800	5,780
天使たちの午後番外3	8,800	7,480
スターシップランデブー	8,800	7,480
やりたい放題2	6,800	5,780
天使たちの午後III	8,800	7,480

PC88SRシリーズ

商品名	価格	割引価格
斬 夜叉円舞曲	9,800	8,330
サークII	8,800	7,840
ウルティマV(VA専用)	9,800	8,330
バトルVA専用(要640KB)	12,800	10,880
ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,480
ハラキリ	8,700	7,400
ガンシップ	10,800	9,180
クリムゾンIII	8,700	7,400
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
大航海時代	9,800	8,330
ランペルール	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
維新の嵐SR	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
やじうまペナントレース	7,800	6,630
ペナントレース1990データー	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	8,800	7,480
キャンペーン版大戦略IIマップコレクション	4,500	3,830
フォーミュラC. M. S.	9,700	8,250
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
上海II	6,800	5,780
銀河英雄伝プラスセット	11,600	9,860
シュヴルツ・シルトII	9,800	8,330
マスターオブモンスター	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
エメラルドドラゴン	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	6,800	5,780
ラルフ(グラフィックツール)	12,800	10,880
ブライ　上巻	8,800	7,480
アークスII	8,800	7,480
ミスティ・ブルー	8,800	7,480
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	7,400
あーくしゅ	6,800	5,760
ルーン・ワース黒衣の貴公子	8,800	7,480
イルミナ(11/10)	6,800	5,780
レイ・ガン	6,800	5,780
エクスタリアン	6,800	5,780
X'na(キサナ)	6,800	5,780
スクールうぉーず	6,800	5,780
D・P・S SG(VA専用)	6,800	5,780
AYUMI	7,800	6,630
晴れのちおおさわぎ	5,800	4,930
天使たちの午後番外3	8,800	7,480
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,780
FOXY	6,800	5,780
D. P. S	5,800	4,930
トワイライトゾーン4	7,800	6,630
うろつき童子	6,800	5,780
雀ボーグすずめ	7,800	6,630
あぶないてんぐ伝説	5,800	4,930
電脳学園III	8,800	7,480
ドキドキカードリング	5,800	4,930
DE・JA	6,800	5,780
ガールズパラダイス	7,800	6,630
ぴんきい・ぽんきい①～③	各5,800	各4,930
やりたい放題2	6,800	5,780
イミテーションは愛せない	6,800	5,760
はっちゃけあやよ	3,800	3,230
ポッキー	7,800	6,630
気分はぱすてるたっち	7,800	6,630
長くて甘い夜	7,800	6,630

MSX2シリーズ

商品名	価格	割引価格
ROMシリーズ		
★ソリッドスネーク・メタルギア2	7,800	6,630
★三国志II	14,800	12,580
★信長の野望戦国群雄伝	11,800	10,030
★激突ペナントレース2	6,300	5,360
テトリスROM	6,800	5,780
大航海時代ROM	11,800	10,030
維新の嵐	11,880	10,030
水滸伝	11,800	10,030
クオース	5,800	4,930
FDシリーズ		
FRAY(12/10)	7,800	6,630
ティル・ナ・ノーグ(12/20)	8,800	7,840
ランダーの冒険III	7,800	6,630
★SDスナッチャー	9,800	8,330
★ガン・ショプ	9,800	8,330
クリムゾンIII	8,700	7,400
バルンバ	6,800	5,780
ディスクステーション12月号(11/8)	1,940	1,650
ファミクルパロディック2	6,800	5,780
魔導物語1-2-3	8,800	7,480
シュヴァルツシルトII	9,800	8,330
DS DX魔導師ラルバ総集編	3,880	3,300
MIDIサウルス	19,800	16,830
サウルスランチVol.1	3,800	3,230
大航海時代	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
水滸伝	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
信長の野望戦国群雄伝	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ロボクラッシュ	7,800	6,630
スーパー大戦略	8,800	7,480
スーパー大戦略マップコレクション	3,800	3,230
F15ストライクイーグル	5,800	4,930
ロードス島戦記	9,880	8,330
ロードス島戦記 福神漬	3,800	3,230
ルーンマスターII	3,880	3,300
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
マスターオブモンスター	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	4,500	3,830
アークスII	8,800	7,480
ローグアライアンス	9,800	8,330
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
ワンダラース・フロム・イース	8,700	7,400
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
あーくしゅ	6,800	5,780
ファイナル・ファンタジー	7,800	6,630
ルーンワース・黒衣の貴公子	8,800	7,480
ブライ上巻	8,800	7,480
エクスタリアン	6,800	5,780
スーパーピンクソックス(10/10)	4,800	4,080
世界でいちばん君がすき	5,800	4,930
X'na(キサナ)(11/20)	6,800	5,780
麻雀刺客	9,700	8,250
ピンクソックス創刊号、2号、3号	各2,800	2,380
ピンクソックス1・2・3	7,800	6,630
ピーチアップ1号(11/20)	3,800	3,230
DE・JA	6,800	5,780
晴れのちおおさわぎ	5,800	4,930
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,780
ペロンチョ身体検査	6,800	5,780
グラムキャッツ	7,800	6,630
ドラゴンナイト	6,800	5,780
うろつき童子	6,800	5,780
セーラー服戦士フェリス	6,800	5,780
FOXY	6,800	5,780
ぴんきい・ぽんきい①～③	各5,800	各4,930
トワイライトゾーンIV	7,800	6,630

FM-Townsシリーズ

商品名	価格	割引価格
トンネルズ&トロールズ(11/中)	9,800	8,330
ギャラクシーフォースII(12/7)	9,800	8,330
ラストサバイバー(11/16)	9,800	8,330
メリーゴーランド(12/10)	8,800	7,840
機甲師団(12/14)	9,500	8,080
ウルティマトリロジー1・2・3	12,800	10,880
闇の血族 上巻(10/31)	8,800	7,480
ラストハルマゲドン	完売しました。	
T.D.F	8,800	7,480
富士通ハビタットVer2.1	6,800	5,780
バブルボブル	9,800	8,330
ドラゴンスレイヤーVI	8,700	7,400
スペースローグ	9,800	8,330
麻雀悟空　天竺への道	9,800	8,330
ガンシップ	11,800	10,030
ヒーローオブランス	9,800	8,330
リンケージ第4のユニットパック	9,800	8,330
デュアルターゲット	8,800	7,480
ZERO	8,800	7,480
Dーアゲイン	8,800	7,480
テトリス(要MS-DOS)	6,800	5,780
ライザンバー	8,800	7,480
シム・シティ	8,000	6,800
ルパン3世	9,800	8,330
スーパー大戦略TOWNS	8,800	7,480
ターボアウトラン	9,800	8,330
シューティングTOWNS	12,800	10,880
ホームタウンU・S・A	5,800	4,930
オペレーションウルフ	12,800	10,880
ファイナルブロー	9,800	8,330
日本の歴史　戦国編	7,800	6,630
日本の歴史　古代編	7,800	6,630
日本の歴史　維新編	7,800	6,630
CDグラフィックプレーヤー	4,000	3,400
インディジョーンズ	8,800	7,480
AYA	8,800	7,480
ファミリースタジアム'90年度版	7,800	6,630
倉庫番パーフェクト	6,800	5,780
三国志II	16,800	14,280
ロケットレンジャー	9,800	8,330
石道ーISIDOー	6,800	5,780
ミュージックプロタウンズMIDI	39,800	33,830
ミュージックプロタウンズ	19,800	16,830
水滸伝	11,800	10,030
維新の嵐	11,800	10,030
ブライ上巻	9,800	8,330
信長の野望戦国群雄伝	11,800	10,030
アフターバーナー	9,800	8,330
サイバーシティー	9,800	8,330
森田将棋II	14,800	12,580
囲碁II	14,800	12,580
ミスティ	9,800	8,330
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVo1.4	5,000	4,250
C・トレース・タウンズ	68,000	57,800
テラタウンズ	32,200	27,200
ニュージーランドストーリー	9,800	8,330
35万キロ空虚	9,800	8,330
メモリーズ	8,800	7,480
スーパー・オデッセイ	12,800	10,880
麻雀武蔵	9,800	8,330
エレトレイクスG.C	5,800	4,930
遙かなるオーガスタ	12,800	10,880
FMーOASYS FD版	55,000	46,750
FMーOASYS HD版	58,000	49,300
ランスII	6,800	5,780
D・P・S SG	6,800	5,780

X1ターボシリーズ

商品名	価格	割引価格
ランペルール	9,800	8,330
大航海時代	9,800	8,330
トンネルズ&トロールズ(x-1ターボ不可)	9,800	8,330
マイト&マジックII	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
ジンギスカン	9,800	8,330
三国志	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
スーパー大戦略	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	4,800	4,080
ローグアライアンスⓉ	9,800	8,330
イース2	7,800	6,630
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
デュアルターゲット	7,800	6,630
マスターオブモンスター	8,000	6,800
モスターオブモンスターマップ	4,800	4,080
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
ミスティVol.2	5,000	4,250
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVol.4(9/21)	5,000	4,250
ウルティマIII	8,800	7,480
テトリス	6,800	5,780
トワイライトゾーンIII	7,800	6,630
イミテーションは愛せない	6,800	5,780
ガールズパラダイス	7,800	6,630
禁断のパラダイス	6,800	5,780
ときめきセシル	7,800	6,630
長くて甘い夜	7,800	6,630
やりたい放題2	6,800	5,780
なぎさの館	7,800	6,630
天使たちの美奈子	7,800	6,630
美しき獲物Ⅰ～Ⅳ	各4,000	各3,400

FM77AVシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐AV	9,800	8,330
水滸伝AV	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	12,200	10,370
三国志AV	14,800	12,580
ジンギスカンAV	9,800	8,330
信長の野望全国版AV	9,800	8,330
麻雀悟空AV	6,800	5,780
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVol.4(9/21)	5,000	4,250
自己中心派AV	6,800	5,780
テトリスAV	6,800	5,780
イースAV	7,800	6,630
イースII AV	7,800	6,630
マイト&マジック2AV	9,800	8,330
シルフィードAV	6,800	5,780
めぞん一刻完結編AV	7,800	6,630
琥珀色の遺言AV	9,800	8,330
ウィザードリィIV	12,800	10,880
デュアルターゲット	7,800	6,630
ガールズ・パラダイス	7,800	6,630
やりたい放題2AV	6,800	5,780
プレンセスはストリートガール	6,800	5,780
イミテーションは愛せない	6,800	5,780
禁断のパラダイスAV	6,800	5,780

11月の限定お買得品

◆サウンドボード	定価	割引価格
PC-9801-26K	25,000	19,800
サウンドエース	22,000	15,800
◆マウス		
PC-9872R	10,000	8,000
VR-400	9,800	5,980

◆マウスパッド	定価	割引価格
エレコム　MP-70	2,800	2,380
Needs　MP-1	1,500	840
◆ヘッドクリーニングディスク		
HC5W1(5インチ専用)	2,500	750
HC35W1(3.5インチ専用)	2,500	700

フロッピーディスク

10枚入り一箱の割引価格

フジ	5'2HD	1,200円
	3.5'2HD	3,500円
TDK	5'2HD	1,100円
	3.5'2HD	3,500円
3M	5'2HD	980円
	3.5'2HD	3,300円
ノーブランド	5'2HD	500円
	5'2D	300円

ジョイスティック

	定価	割引価格
XE-IAP	13,800	11,730
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
XE-IPRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780
ジョイコントターボ3	2,200	1,780
ジョイカードTN-JI	1,800	1,480

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。★掲載されていない商品に関しては、ご用意でき兼ねるもの、お時間のかかるものもございます。

注文方法
①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②郵便局の郵便口座も、ご利用ください。郵便口座番号　東京5-19010
③お申込みいただいた商品は通常6日～10日くらいでお届けします。
④お品切れになった商品の再生産には1ヵ月から3ヵ月くらいかかる場合があります。

注文書

お名前＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　お電話番号＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

ご住所〒＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

お持ちのパソコン名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　メディア＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

商品名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　割引価格＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

★のマークの商品は今現在お時間のかかる商品です。お電話にてお問い合わせ下さい。

送料を忘れずにご注文下さい。
ソフト、フロッピー1本360円、2本670円
その他、3本以上1,000円、宅急便1,000円

送料

合計

ソフト名の最後に表示された（ ）内数字は10／16現在の発売予定日です。

★ソフト発売日の変更がございますので、あらかじめご了承下さい。

お問い合わせ 03-989-1121 木曜定休日　送り先　〒171 東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京　〒060 札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル3Fワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌　注文係

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

X68000II 新製品フェア 組合せセット!!

★現金特価は税別
★クレジット価格は送料・税込み
（送料￥2,000）

X68000EXPERTII / EXPERTII-HD

(A) CZ-603C-BK/GY 定価￥338,000
(B) CZ-613C-BK/GY 定価￥448,000

A セット：EXPERTII（CZ-603C＋CZ-605D）
…定価￥453,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	￥30,200	24回	￥15,900
36回	￥11,000	48回	￥ 8,500

B セット：EXPERTII-HD（CZ-613C＋CZ-605D）
…定価￥563,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	￥37,700	24回	￥19,800
36回	￥13,700	48回	￥10,600

X68000PROII / PROII-HD

(A) CZ-653C-BK/GY 定価￥285,000
(B) CZ-663C-BK/GY 定価￥395,000

C セット：PROII（CZ-653C＋CZ-605D）
…定価￥400,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	￥26,800	24回	￥14,100
36回	￥ 9,700	48回	￥ 7,600

D セッ：PROII-HD（CZ-663C＋CZ-605D）
…定価￥510,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	￥34,100	24回	￥17,900
36回	￥12,400	48回	￥ 9,600

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

- 頭金ナシ!!
- 1回～60回クレジットOK!!
- 組合せ自由！ TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ②CZ-613D ③CU-21CD ④CU-21HD

上記の68000セットにプレゼント!!
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード
- アフターバーナー（ゲーム）の3つをプレゼント

限定スペシャルセット

SHARP EXPERT-HD

- CZ-612C(BK)（￥466,000）
- CZ-602D(BK)（￥ 99,800）
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード 2個
- ゲーム
（合計定価￥565,800）



★送料・消費税込み
超特価￥364,000

SUPER-HD特選セット

SUPER-HD

- CZ-623C-TN
- CZ-613D-TN
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード(連射式)
- アフターバーナー
- シリコン・キーボード・カバー
（合計定価￥633,000）



12回	￥42,800	24回	￥22,600
36回	￥15,700	24回	￥12,200

大特価!! TEL下さい
●クレジット価格は送料・消費税込みです

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
限定
大特価￥39,800

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー1漢字プリンター
限定
大特価 ~~￥64,800~~

X68000用周辺機器

形　名	商　品	定　価	特価
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	￥38,000	￥29,000
CZ-6BM1	MIDボード	￥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	￥35,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	￥23,800	￥19,000

X68000専用ハードディスク＝アイテック（送料￥1,000）
①IT-X640（定価￥158,000）……特価￥103,000
②IT-X680（定価￥198,000）……特価￥134,000

FM-TOWNSセット（送料無料）

①FM-TOWNSモデル2F
- FM-TOWNS-2F（￥378,000）
- FMT-DP531(CRT)（￥89,800）
- FMT-KB105（10キー付キーボード）（￥30,000）
- B-276A010（システムソフト）（￥20,000）

定価合計￥517,800
オクト大特価TEL下さい。

②FM-TOWNSモデル2H
- FM-TOWNS-2H（￥548,000）
- FMT-DP531(RT)（￥89,800）
- FMT-KB105（10キー付キーボード）（￥30,000）
- B-276A010（システムソフト）（￥20,000）

定価合計￥687,800
オクト大特価TEL下さい。

上記セットには、ⓐゲームソフト（シム・シティー）ⓑMF-2HD 5枚がセットとなっております。

オクト推奨プリンター（送料￥1,000）

スター（ケーブル・用紙付）
- BR-2415（￥94,800）　特価￥50,000

スター
- CR-3415CL（￥148,000）　特価￥68,000

エプソン
- VP-1350PC（￥96,800）　特価￥65,000

エプソ
- VP-2050PC（￥158,000）　特価￥97,000

NEC
- PC-PR201GS（￥135,000）　特価￥91,000

モデムだよ～ん 送料￥1,000

NEC
- COMSTARS 2424/4…特価￥ 28,000
- COMSTARS 2424/5…特価￥ 32,500

オムロン
- MD-1200AIII…………特価￥ 14,800
- MD-12FS…………特価￥ 15,000
- MD-24FP4…………特価￥ 27,900
- MD-24FS4…………特価￥ 31,500
- MD-24FS5…………特価￥ 34,500
- MD-24FS7…………特価￥ 44,900
- MD-24FC5…………特価￥ 34,800

AIWA
- PV-A24M NP5………特価￥ 40,000
- PV-A24V42…………特価￥ 32,500
- PV-A12…………特価￥ 14,500
- PV-M24…………特価￥ 29,000

ミュージカル・ツール（送料￥500）

ローランド
- ミュージ郎（￥158,000）……特価￥129,800
- ミュージ郎Jr.（￥98,000）………特価￥81,800

SNE
- サウンドオーケストラV（￥35,000）特価￥22,800
- サウンドオーケストラL（￥28,000）特価￥17,800
- リトルオーケストラ（￥22,000）特価￥14,300
- リトルオーケストラL（￥18,000）特価￥11,800
- サウンドMUSICIAN（￥25,000）特価￥16,800

ニーズ 限定
- FM-1コンサート
定価￥29,800 …………大特価￥14,800

オクト特選セット（送料￥2,000）

NEC PC-9801RX21
- PC-9801RX21
- CVC-4681
- MD-2HD（10枚）
- マウス
- パソコン活用セミナー

特価￥260,000

NEC PC-9801RS21
- PC-9801RS21
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス
- パソコン活用セミナー

特価￥300,000

PC-98/PC-286・386スペシャルセット（パソコン活用セミナー付）（送料￥2,000）

EPSON PC-286VG-STD
- PC-286VG-STD
- CVC-4681
- MD-2HD（10枚）
- マウス
- パソコン活用セミナー

推奨　**特価￥237,000**

★ディスプレイ変更の場合
- エプソンCR-4000（￥94,800）……＋￥14,000
- エプソンCR-5000（￥138,000）……＋￥54,000
- NEC PC-TV455（￥147,000）……＋￥58,000
- NEC-PC-TV354（￥110,000）……＋￥34,000
- NEC PC-TV454（￥128,300）……＋￥44,000
- NEC N-5913L(G)（￥138,000）…＋￥52,000
- NEC PC-KD854N（￥84,800）……＋￥ 6,000
- NEC PC-KD853N（￥118,000）…＋￥15,000
- NEC PC-KD881（￥118,000）……＋￥43,000
- NEC PC-KD882（￥89,800）……＋￥28,000
- シャープ CU-14FD（￥74,800）……＋￥ 4,000
- シャープ CU-21HD（￥148,000）…＋￥68,000
- シャープ CU-14HD（￥94,800）……＋￥17,000
- 三菱 XC-1498CMKII（￥107,000）＋￥11,000
- 三菱 XC-1498C（￥99,800）………＋￥ 6,000

を加算して下さい!!

PC-386M-STD
●PC-386M-STD＋CVC-4681＋MF-2HD 5枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
定価合計￥412,000　**特価￥285,000**

PC-386VR-STD
●PC-386VR-STD＋CVC-4681＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
定価合計￥432,800　**特価￥292,000**

PC-286UX-STD
●PC-286UX-STD＋CVC-4681＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
定価合計￥352,800　**特価￥225,000**

PC-98NOTE-SX
●MF-2HD5枚（定価￥298,000）
特価￥225,000

PC-9801EX2
●PC-9801EX2＋CVC-4681＋MF-2HD 5枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
特価￥260,000

PC-9801RA21
●PC-9801RA21＋CVC-4681＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
特価￥357,000

PC-9801ES2
●PC-9801ES2＋CVC-4681＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー
特価￥340,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価￥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価￥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	2.06	3回	3	6回	4	10回	5.5	12回	5.5	15回	8	18回	10
20回	11	24回	12	30回	16	36回	17	48回	22	60回	28	――	

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料：本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。（注、北海道・九州は1個口￥1,500 、沖縄・離島は別途料金になります。）
※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 …

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器（送料1個口につき1,000円 内税表示）

機種	構成・定価	価格
PC-9801RA21	PC-9801RA21 定価¥498000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥389000
PC-9801RS21	PC-9801RS21 定価¥398000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥336000
PC-9801RX21	PC-9801RX21 定価¥338000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥275000
PC-9801ES2	PC-9891ES2 定価¥448000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥368000
PC-9801EX2	PC-9801EX2 定価¥348000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥298000
PC-98DO	PC-98DO 定価¥298000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット特価¥246000
PC-286VG	PC-286VG 定価¥268000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット価格¥239800
PC-8801MCモデル2	PC-8801MCモデル2 定価¥199000 / PC-KD854N 定価¥84800	セット価格¥179800
PC-286C	PC-286C 定価¥168000 / PC-KD854N 定価¥84800	価格¥189000
PC-286LP	PC-286LP 定価¥298000	価格¥245000
PC-9801N	PC-9801N 定価¥248000	価格¥163000
PC-9801NS	PC-9801NS 定価¥298000	価格¥223000

パソコン他

品名		価格
PC-286noteF	特価	¥134000
PC-286BOOK	特価	¥209000
PC-286BOOK-H20	特価	¥312000
PC-386VR	特価	¥239000
PC-386M	特価	¥249000
PC-386LS	特価	¥379000
PC-286LS	特価	¥278000
PC-286UX	特価	¥206000
PC-9801NS-20	特価	¥335000
PC-98HA	特価	¥158000
PC-8801MC1	特価	¥119800
PC-8801FE2	特価	¥86000
CZ-653C	特価	¥219800
CZ-603C	特価	¥259000
CZ-623C	特価	¥379800
CZ-602D	特価	¥78800
CZ-603D	特価	¥67800
CZ-604D	特価	¥75000
CZ-605D	特価	¥90800
CZ-613D	特価	¥106000

ディスプレイ&プリンター

品名		価格
XC-1498CII	特価	¥55800
CU-14FD	特価	¥49300
CU-14TV	特価	¥72800
CU-14HD	特価	¥69800
PC-KD881	特価	¥87000
PC-KD882	特価	¥67000
PC-KD854N	特価	¥50000
PC-KD853N	特価	¥57800
PC-KD862S	特価	¥73000
PC-TV354	特価	¥69800
PC-TV454	特価	¥78000
PC-TV455	特価	¥89000
PC-PR201J	特価	¥149000
PC-PR201B	特価	¥73500
PC-PR201GS	特価	¥98800
PC-PR101GS	特価	¥83800
PC-PR150VH	特価	¥73000
NM-4150	特価	¥132000
VP-1500/PC	特価	¥92800
VP-950/PC	特価	¥88800

周辺機器

品名		価格
PC-8801-31	特価	¥29600
PC-8801-30	特価	¥26300
PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥32600
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
MS-DOS Ver3.3B	特価	¥15800
PC-9872R	特価	¥8800
サウンドミュージシャン	特価	¥17900
リトルミュージシャン	特価	¥9500
SOS1(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	¥3300
XE-1AJ	特価	¥21500
8″インターフェースボード	特価	¥17800
SNEミニ3(3.5″/1FDD)	特価	¥26800
SNEミニ5(5″/1FDD)	特価	¥31500
SNE-2(5″/2FDD)	特価	¥68000
GD-535M(3.5″+5″)	特価	¥48800
CRC-MH4B(40MB.38ms)	特価	¥62800
CRC-IHR4(40MB.23ms/内蔵型)	特価	¥66800

周辺機器

品名		価格
HS-7RII	特価	¥29800
HS-10RII	特価	¥36800
HS-40CL	特価	¥51800
MD-24FS4	特価	¥32800
MD-24FS5	特価	¥36800
PV-M12	特価	¥16800
PV-M24	特価	¥31800
PV-A24VM5	特価	¥34800
PIO-PC34H-2MA	特価	¥30800
PIO-PC34H-3MA	特価	¥44300
PIO-PC34H-4MA	特価	¥54800
PIO-PC34H-6MA	特価	¥86800
PIO-PC34H-8MA	特価	¥113000
EMJ-1000mkII	特価	¥21300
EMJ-2000mkII	特価	¥34800
EMJ-4000mkII	特価	¥60800
EMA-2000	特価	¥74500
EMA-4000	特価	¥118000
記帳面(振替伝票付・中古品)	特価	¥29800
VC-N35(録音再生ビデオ・中古)	特価	¥28800

SUPPLY&周辺機器（送料1個口につき1,000円/小物は、いくつかまとめて1個口になります。内税表示）

No.	品名	価格
1	グロリア GD-35M1 3.5インチ2HD/1FDD	特価¥24000
2	グロリア GD-35M2 3.5インチ2HD/2FDD	特価¥39800
3	グロリア GD-50M1 5インチ2HD/1FDD	特価¥27500
4	グロリア GD-50M2 5インチ2HD/2FDD	特価¥43800
5	コンピュータ切替器	特価¥8500
6	モニター切替器 本体2台—モニター1台 本体1台—モニター2台 アナログ15P用ケーブル1本付	特価¥10500
7	フロッピーケース A5インチ100枚収納 B3.5インチ80枚収納	特価¥1500
8	PC-9801-26K	特価¥20800
9	サウンドボード PC-9801-26Kコンパチ 限定品！	特価¥118000
10	エス・エス・ケイ リトルオーケストラL	特価¥13800
11	エス・エス・ケイ リトルオーケストラ	特価¥16800
12	エス・エス・ケイ サウンドオーケストラL	特価¥21300
13	エス・エス・ケイ サウンドオーケストラV	特価¥25900
14	モニタースタンド 360度回転式/14・15インチ用	特価¥3600
15	キーボードカバー オールキー独立タイプ 98R/98V/98U/98DO/88FH以降 286V/X68/X68PROの8タイプ	特価¥2500
16	ディスプレーカバー 14インチモニター用	特価¥1000
17	WA-200 PC-9801/PC-286シリーズ対応	特価¥3400
18	MK-2 PC-8801シリーズ対応	特価¥4300
19	M-31 MSXシリーズ/77AVシリーズ/88(4MHzモード)対応	特価¥4300
20	M-41 400カウント PC-9801/PC-286対応	特価¥4800
21	マウスパッド	特価¥1300
22	ディスククリーナー 5インチ用と3.5インチ用の2タイプ	特価¥1000
23	ノーブランド 10枚1箱 5″2HD / 5″2D	特価¥680 / 特価¥480
24	ノーブランド 10枚1箱 3.5″2HD / 3.5″2DD	特価¥1380 / 特価¥980
25	MIDIボード SX-68M X68000専用MIDIインターフェイスボード	特価¥17800
26	XE-1AP	特価¥12300
27	XE-1PRO	特価¥8450
28	XE-1ST	特価¥4650

パソコンの価格は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
定休日:日曜・祭日(FAX:03-781-7055)

ビル3F 当社の価格は消費税込みで表示してあります。

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。
更に、2本以上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 A-1
特価¥9800
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 A-2
Ⓐ特価¥15300
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 A-3
特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 A-4
特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 A-5
530(幅)×400(奥)×598(高)mm
特価¥9980



注番 A-6
635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレスト付
特価¥16800

注番 A-7
Ⓐ特価¥9800
Ⓑ特価¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)

注番 A-8
640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価¥12800

新作ゲームSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス　内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトサイドストーリー	¥ 3,420	98/88/MSX2
アクシス	¥ 7,480	X68
アクティ	¥ 8,330	98
アズ・ユー・ライク	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アナザージェネシス	¥ 3,420	98
AYA	¥ 7,920	TOWNS
AYUMI	¥ 6,630	88
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
石道	¥ 6,630	98/MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
維新の嵐	¥10,030	MSX2Ⓡ
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
イルミナ	¥ 5,780	88
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ヴィザードリィV	¥10,880	98/88
WIZARD88	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ウェディング・ラプソディー	¥ 5,780	98/88
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 3,420	98/88
美しき獲物たち5～6	¥ 3,600	98/88/X68/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に	¥ 8,080	98
A-JAX	¥ 7,480	X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 6,180	98
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98
エメラルド伝説	¥ 6,630	98/88/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98
億万長者II	¥ 8,330	98
カ行		
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98/88/MSX2
帰り道は危険がいっぱい	¥ 6,630	98/X68
陽炎迷宮	¥ 7,480	98/88/MSX2
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
ガンシップ	¥ 9,180	88
ガンシップ	¥10,030	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
機甲師団	¥ 8,080	98/X68
キサナ	¥ 5,780	98/88/MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラガ'88	¥ 6,970	X68
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
キューブ・ランナー	¥ 6,630	X68
銀河英雄伝説	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98
クォース	¥ 4,930	MSX2
クォース	¥ 5,780	98/X68
クォーター・スタッフ	¥ 8,820	98/88
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グランプリサーカス	¥ 8,330	98
クリムゾン3	¥ 7,400	88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,360	MSX2
幻獣鬼	¥ 6,630	X68
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
ごくらく天国	¥ 6,630	98
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
サ行		
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 6,970	98
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2
サーク	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
サイバリオン	¥ 7,920	X68
サイレントメビウス	¥12,580	98
サウスランチVol.2	¥ 3,400	MSX2
斬	¥ 8,330	98/88/X68
斬・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
斬・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/X1/MSX2
シェナン・ドラゴン	¥ 5,780	88/MSX2
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
ジェミニウイング	¥ 7,480	X68
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
手天童子	¥ 7,920	98/88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88/MSX2
ジンギスカン	¥ 8,330	98/88/X1/X68/77
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 4,320	98
スーパーピンクソックス	¥ 4,320	MSX2
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水滸伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーハングオン	¥ 7,920	X68
スーパークイズ	¥ 5,780	MSX2
スクール・うおーず	¥ 5,780	98/88
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
スタートレーダー	¥ 7,400	98/88
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
スペースハリアー	¥ 6,630	88
スライミャー	¥ 6,380	X68
スロープ	¥ 6,630	98/88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88/MSX2
世界でいちばん君が好き!	¥ 4,930	98/88/MSX2
ZERO	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
戦略空軍	¥ 7,480	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
宇宙翔けるビジネスマン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ソリッド・スネーク・メタルギア2	¥ 6,630	MSX2
サルフィース	¥ 7,480	X68
タ行		
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/88/X1/MSX2
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88/X1/MSX2
大航海時代	¥10,030	MSX2Ⓡ
大戦略パワーアップキット	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
タッグ・オブ・ウォー	¥ 5,780	98/88/X68
堕天使KYOKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88/X1/77
ダンガイオー	¥ 7,480	88
ダンジョン・バスター	¥ 5,780	98/88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98
D-Again	¥ 7,480	98/X68
D.C.コネクション	¥ 7,480	88/MSX2
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/88/VA/X68
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88/VA/X68
D・P・S	¥ 4,930	98/88/VA/X68
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,330	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
テグザー2	¥ 6,630	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/MSX2
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
DUEL	¥ 7,400	98/88
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
天と地と	¥10,880	98
電脳学園1～3	¥ 7,480	98/88/MSX2
電脳将棋II・永世名人	¥ 8,830	98
どきどきカードリーグ	¥ 4,930	98/88/MSX2
ときめきチェリーボックス	¥ 5,780	X68
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/MXS2
ドラゴンスピリット	¥ 7,480	X68
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98
トリロジー・久鬼妖華眞伝	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
トワイライトゾーン3	¥ 4,930	88
トワイライトゾーン4・特別編	¥ 6,630	98/88
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	98/88
ナ行		
長くて甘い夜	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ナビチューン	¥ 7,480	98
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
南海の死闘	¥ 7,480	98/X68
日本経済入門	¥10,880	98
ニュージーランドストーリー	¥ 7,480	X68
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	88
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,880	88
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
ハ行		
は=ちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68/MSX2
パズニック	¥ 6,630	98/X68
パズルトピア	¥ 6,630	98
は=ちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88MSX2
バトル	¥10,880	98/VA/X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
バランスオブパワー	¥11,520	98/88/MSX2
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE
バルバトゥスの魔女	¥ 6,630	98/88
バルンバ	¥ 5,780	MSX2
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88/MSX2
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ピーチアップ5～7	¥ 3,420	MSX2
ピアス	¥ 5,780	98/88
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ピュア	¥ 5,780	98/88
ぴんきい・ぽんきい1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ファーラの時結界	¥ 7,480	88
ファンタジーIV	¥ 8,820	98/88
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー	¥ 5,780	98/88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
フラッピー2	¥ 7,480	X68
フラッピープラス	¥ 4,930	98
ブラック・レインボウ	¥ 7,480	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
ブリッツクリーク	¥ 8,330	98
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98
ぷりんぐあっぷ	¥ 8,330	98
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98
ブルトン・レイ シナリオ集	¥ 4,320	98
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98
ブロディア	¥ 6,630	98/X68
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98
マ行		
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀刺客	¥ 8,250	MSX2
マイト&マジック2	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2
毎日がえっち	¥ 6,120	98
魔王の幻影	¥ 6,630	98/88
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
魔導物語1-2-3	¥ 7,480	MSX2
ミスティ5	¥ 4,500	98/88/X1/X68/MSX2
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
無敵刑事・大打撃	¥ 6,630	98/88
名監督II	¥ 8,820	98/VA/X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MSX2 D
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メルヘンパラダイス	¥ 5,780	98/88/MSX2
メルルーン	¥ 7,480	98/88
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
闇の血族 上巻-下巻	¥ 7,480	X68
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
妖獣クラブ	¥ 5,780	X68
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ラ・ヴァルー	¥ 7,480	98/88/MSX2
ラグーン	¥ 7,480	X68
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ラストハルマゲドン	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 8,330	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/TOWNS
ランダーの冒険III	¥ 6,630	MSX2
ランペルール	¥ 8,330	88/X1
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88/X1
らんらん狂走曲	¥ 6,630	98/88
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88/MSX2
RYU	¥ 9,860	98
リングマスターII	¥ 6,630	98
ルーンマスター2	¥ 3,500	MSX2
ルージュ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レビュー	¥ 6,630	88
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロボ・クラッシュ	¥ 6,630	MSX2
ロンメル	¥ 7,480	98
ワ行		
ワールドコート	¥ 7,480	X68

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行　旗の台支店　普通口座:3304231
銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)
現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
注　　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。
初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。
総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM12月号

フリガナ
住所(〒　　　)

(TEL)

名前　　　年　月　日生　才
使用機種
商品名
①　　③
②　　④

Dyna パソコンハウス

日本全国お電話一本！通販システム

ファミコンソフト破格値で大放出!! すべて税込み金額!!

〈ゲームボーイ〉	
カードゲーム	¥1,200
パチンコタイム	¥1,200
エイリアン	¥1,200
スペースインベーダー	¥1,200
ポパイ	¥1,200
ピンボールパーティー	¥1,200
フラッピー	¥1,200
ベースボールキッズ	¥1,200
キュービリオン	¥1,200
ロックンチェイス	¥1,200
トランプボーイ	¥1,200
連珠	¥1,200
オセロ	¥1,200
スーパーチャイニーズランド	¥1,600
サッカーボーイ	¥1,800
クィックス	¥1,900
マスターカラテカ	¥2,000
ゴルフ	¥2,000
テニス	¥2,000
バットマン	¥2,000
ペンギンボーイ	¥2,100
スーパーマリオランド	¥2,300
タスマニア物語	¥2,400
ころダイス	¥2,500
ルナランダー	¥2,500
ドラゴンスレーヤー	¥2,500
将棋	¥2,500
パズニック	¥2,500
サイドポケット	¥2,600
バルダーダッシュ	¥2,600
おいらジャジャ丸世界大冒険	¥2,600
パトレイバー	¥2,700
パワーミッション	¥2,700
〈ファミコン〉	
究極ハリキリスタジアム88	¥1,200
ウイロー	¥1,300
ザ・ロードオブキング	¥1,300
ファミコンジャンプ	¥1,800
太陽の神殿	¥1,900
寺尾のどすこい大相撲	¥2,000
松本亨の株式必勝学2	¥2,000
クォース	¥2,000
星霊狩り	¥2,000
ボンバーキング	¥2,000
キャッスルクエスト	¥2,100
落っことしパズルとんじゃん	¥2,100
ドラゴンニンジャ	¥2,100
ピンボールクエスト	¥2,100
ハイドライド3	¥2,100
燃えろプロ野球	¥2,100
マインドシーカー	¥2,100
ドラゴンスピリット	¥2,100
スクエアのトムソーヤ	¥2,200
ウィッツ	¥2,500
ファミリー麻雀	¥2,700
激闘スタジアム	¥2,800
ハットリス	¥3,000
ゴッドスレーヤー	¥3,100
ウイザードリー3	¥3,100
ジャジャ丸撃魔伝	¥3,100
ドンドコドン	¥3,100
燃えろプロテニス	¥3,100
ファミスタ'90	¥3,100
獣王記	¥3,200
タイタン	¥3,200
ドラゴンボール	¥3,300
上海2	¥3,300
ファミリー麻雀2上海への道	¥3,400
日本一の名監督	¥3,500
テトリス	¥3,700
ツインビー3	¥3,800
ダッシュ野郎	¥3,900
ファイナルファンタジー3	¥3,980
バットマン	¥4,100
ゴルゴ13	¥4,100
マジャベンチャー	¥4,200
悪魔城伝説	¥4,200
コズミックウォーズ	¥4,300
ワールドボクシング	¥4,500
スーパーマリオ3	¥4,500
大甲子園	¥4,900
ゲームパーティー	¥4,900
雀豪	¥4,900
ドラゴンクエスト4	¥4,980
マージャンGメン	¥4,980
SDナイトガンダム	¥5,000
女神転生2	¥5,100
宇宙警備隊	¥5,100
烈火の如く天下を盗れ	¥5,100
ドラエモン ギガゾンビの逆襲	¥5,100
ドラゴンボールZ	¥5,700
キャプテン翼2	¥6,000
ジンギスカン	¥6,500
ドラゴンボールZ 強襲サイヤ人	¥6,800
バテ夫くん3	¥6,800
三国志	¥7,200
維新の嵐	¥9,500
〈PC−エンジン〉	
定吉七番	¥1,000
シャダ	¥2,000
ウイニングショット	¥2,100
パラノイア	¥2,100
ドンドコドン	¥2,100
スペースインベーダー	¥2,100
BEBALL	¥2,100
ガイフレーム	¥2,100
ドラゴンスピリット	¥2,100
プロディア	¥2,100
青いブリンク	¥2,100
スペースハリアー	¥2,100
Mr.ヘリの大冒険	¥2,200
ラスタンサーガ2	¥2,500
ドラエモン	¥2,900
ヴェイグス	¥3,000
神武伝承	¥3,100
ワールドビーチバレー	¥3,900
マニアックプロレス	¥4,000
パルンバ	¥4,000
オーダイン	¥4,000
桃太郎伝説ターボ	¥4,400
暗黒伝説	¥4,700
麻雀悟空SP	¥4,800
ネクロスの要塞	¥5,000
地獄めぐり	¥5,000
ダイハード	¥5,300
桃太郎活劇	¥5,500
オペレーションウルフ	¥5,500
パワーリーグ	¥5,500
ペラボーマン	¥5,500
〈CDROM〉	
ゴールデンアックス	¥2,100
ぎゅあんぶらぁ自己中心派	¥2,100
鏡の国のレジェンド	¥2,100
ROMOROMスタジアム	¥2,500
サイドアームSP	¥3,500
上海2	¥3,500
スーパー大戦略	¥5,100
デスブリンガー	¥5,300
〈メガドライブ〉	
ヘルファイヤー	¥4,900
FATMAN	¥6,300
倉庫番	¥2,100
アレックスキッド	¥2,100
おそ松くん	¥2,100
ヴァーミリオン	¥3,000
ファイナルブロー	¥3,900
コラムス	¥4,000
ラスタンサーガ2	¥4,000
クラックス	¥4,000
E-SWAT	¥4,100
四天明王	¥4,400
ゴールデンアックス	¥4,400
ファンタジースター3	¥3,000
サイバーボール	¥4,500
スペースインベーダー'90	¥4,500
ウィップラッシュ	¥4,700
DJボーイ	¥4,700
大魔界村	¥4,800
ソーサリアン	¥5,000
インセクターX	¥5,100
〈ハード&サプライ〉	
ファミコン本体	¥10,000
PCエンジンシャトル	¥14,000
コアグラフィックス	¥17,800
スーパーグラフィックス	¥29,800
メガドライブ本体	¥15,000
ROM2システム	¥39,800
FC用ディスクシステム	¥9,800
ツインファミコン	¥24,000
FC用ACアダプター	¥1,600
FC用コントローラー1	¥1,100
FC用コントローラー2	¥1,200
メガパッド	¥1,900
FC用RFスイッチボックス	¥900
FC用ホリコマンダー	¥2,000
GB円通信ケーブル	¥1,000

ここにない商品も2〜4割引で
多数あります。
TELにてお気軽に確認下さい。

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC-98シリーズ

商品名	割引価格
シムシティー	7,600
大戦略III'90	7,600
大戦略III PWキット	4,000
銀河英雄伝説2	7,600
レジオナルパワー	7,600
ブリッツクリーク	7,600
マスターオブモンスターズ2	6,800
ランペルール	7,600
サーク2	6,800
ダークレイス2	7,600
ダンジョンマスターII	7,600
黄金の羅針盤	7,600
大航海時代	7,600
提督の決断	11,500
三国志2	11,500
戦国群雄伝	7,600
ジンギスカン	7,600
水滸伝	7,600
維新の嵐	7,600
キャンペーン版大戦略2	7,600
スーパー大戦略	6,800
天下統一	7,600
インペリアルフォース	6,800
エアコンバット	6,800
大海令	10,700
大海令〜南海の死闘〜	7,400
Far Side Moon	7,400
機甲師団	7,400
A列車で行こう2	9,900
栄冠は君に	7,400
ファーストクィーン	6,800
DUEL98	6,800
銀河英雄伝説+セット	9,000
シュヴァルツシルト	9,900
シュヴァルツシルト2	7,600
機動戦士ガンダム〜クラシック〜	6,800
ガンシップ	9,200
サイレントサービス	6,800
パイレーツ	7,600
天と地と	9,900
斬アナログ版	7,600
D〜欧州蜃気楼〜	9,900
太平洋の嵐DX	11,500
バトル	9,900
ティルナノーグ	7,400
ティルナノーグ2	7,600
ブルトンレイ	6,800
ブルトンレイシナリオ集	3,800
ブルトンレイエディタセット	4,500
Ys3	6,800
ドラゴンスレーヤー6	6,800
ソーサリアン	7,600
ソーサリアンユーティリティー	3,000
ソーサリアンシナリオ1〜3	各3,000
ロードス島戦記	7,600
ルーンワース	6,800
サーク	6,800
アークス2	6,800
ハイドライド3SV	6,100
ヴァリス2	6,800
メルルーン	6,800
ダークレイス	7,500
デスブリンガー	7,600
ブライ上巻	6,800
アルビオン	7,600
レナム	7,600
スターコマンド	7,600
MISTY1〜6	各3,900
サイレントメビウス	11,500
探偵団X	6,100
帰ってきた探偵団X	4,500
神戸恋愛物語	6,800
琥珀色の遺言	7,600
DIOS	7,600
38万キロの虚空	7,600
ガウディー	7,600
DOLL	6,100
怨霊戦記	7,600
キングオブシカゴ	9,900
サイオブレード	6,800
ポピュラス	7,600
プリンスオブペルシャ	6,800
GPサーカス	7,600
麻雀大会	7,600
麻雀武蔵	7,600
雀皇登竜門	7,600
RYU〜哭きの竜〜	9,000
ぎゃんぶらあ自己中心派	6,100
ぎゃんぶらあ自己中心派2	6,100
今夜も朝までパワフル麻雀2	6,100
上海2	5,300
パズルトピア	6,100
倉庫番パーフェクト	5,300
テトリス	5,300
石道	6,100
囲碁2	11,500
永世名人	7,600
三連星	11,500
森田将棋2	7,800
遥かなるオーガスタ	9,900
エイトレイクスゴルフクラブ	3,800
マスターズヒストリー	7,600
ダブルイーグル	7,400
CanCanバニースペリオール	5,300
Lipstick ADV	5,300
Lipstick ADV2	5,300
殺しのドレス2	5,300
晴れのち大騒ぎ	5,300
ストロベリー大戦略	5,300
セーラー服戦士フェリス	5,300
うろつき童子	5,300
世界で一番君が好き	4,500
ドラグーンアーマー	4,500
Deja	5,300
ドラゴンナイト	5,300
Foxy	5,300
ピュア	5,300
デザート	5,300
スロープ	6,100
ウエディングラプソディー	5,300
ブルームーンストーリー	5,300
帰り道は危険がいっぱい	6,100
ランス	5,300
ランス2	5,300
あぶないてんぐ伝説	4,500
D.P.S.	4,500
D.P.S. SG	5,300
長くて甘い夜	6,100
DokiDokiカードリーグ	4,500
電脳学園1〜3	各6,800

X68000シリーズ

商品名	割引価格
シムシティー	7,600
ソルフィース	6,800
銀河英雄伝説2	7,600
機甲師団	7,400
栄冠は君に	7,400
Axis	6,800
ラグーン	6,800
幻獣鬼	6,100
ダンジョンマスターII	7,600
ダイナマイトデューク	6,800
ストロベリー大戦略	5,300
ドラゴンナイト	5,300
DPSSG	5,300
大海令	10,700
大海令〜南海の死闘〜	7,400
A列車で行こう2	9,900
Far Side Moon	7,400
銀河英雄伝説+SET	9,000
三国志2	11,500
水滸伝	7,600
維新の嵐	7,600
ジンギスカン	7,600
信長の野望 戦国群雄伝	7,600
提督の決断	11,500
斬	7,600
天下統一	7,600
ファーストクィーン	6,800
スーパー大戦略68K	6,800
アークス2	6,800
ヴァリス2	7,600
ルーンワース	6,800
デスブリンガー	7,600
サーク	6,800
Ys3	7,600
レナム	7,600
ガウディ	7,600
38万キロの虚空	7,600
第四のユニット3〜5	各6,800
ミスティー1〜6	各3,900
闇の血族〜上巻	6,800
闇の血族〜完結篇	6,800
アルフェイム	7,600
神戸恋愛物語	6,800
殺意の接吻	4,500
ザ・マンアイラブ	6,100
琥珀色の遺言	7,600
道化師殺人事件	6,100
遊撃王2〜エアコンバット	6,800
メタルサイト	6,800
アルビオン	7,600
グラナダ	6,800
ウイングス	6,100
ナイトアームス	7,500
サンダーフォース2	7,600
ジェノサイド	6,800
A-JAX	6,800
上海2	5,300
倉庫番パーフェクト	5,300
たんば	6,100
BLODIA	6,100
パズニック	6,100
スライミャー	5,800
テトリス	5,300
キューブランナー	6,100

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

ハード商品のお支払いはお好きな方法で！

①**現金書留**／右記住所へ送金ください。

②**銀行振込**〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店（普）168041

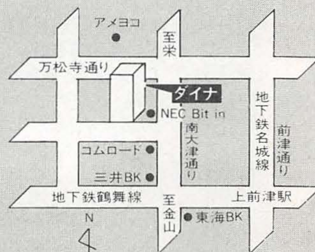
③**代金着払**／商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。

※クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウスダイナ

〒460 名古屋市中区大須3-31-28

営業時間AM10：00〜PM8：00（年中無休）



流通事情により、価格変動する事がございますのでご了承ください。

ダイナプライスでどこにも負けない クレジットも大歓迎!

X68000スペシャルプライス月間!!

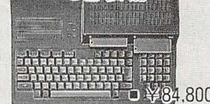
EXPERT II
(CZ-603C ¥338,000)+(CZ-605D ¥115,000)

Dyna特価 ¥319,000

SHARP X68000シリーズ
★らくらくクレジットOK!

PRO II
(CZ-653C ¥285,000)+(CZ-605D ¥115,000)

Dyna特価 ¥279,000

SANYO PHC-70FD2

★ディスクドライブ2基装備
■¥84,800
Dyna特価 ¥54,800

SANYO CMT-A14F1

★MSX用14型カラーCRT
■¥64,800
Dyna特価 ¥39,800

SANYO PHC-70FD

激安
限定
■¥64,800
Dyna特価 ¥39,800

SONY HBD-F1
★MSX用3.5″フロッピーディスクドライブ

■¥35,800
Dyna特価 ¥29,800

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写カラープリンター
■¥59,800
Dyna特価 ¥46,800

PANASONIC FS-A1ST
★16ビット
★PCM付
新製品
入荷決定!
■¥87,800
Dyna特価 ¥65,800

テンキーを酷使するHeavy Gamer達に! テンキーパット大特価!!

※数に限りがあります。

	定価	割引価格	
GINGA-RX	¥34,000	¥9,800	……LV-01、LTP2が使える機種に!
GINGA-88	¥32,000	¥6,800	……FH以降の全機種、VA可
GINGA-286L	¥15,000	¥4,800	……PC286L、LE、LFに!

	定価	割引価格
CZ653C	¥285,000	¥205,000
CZ663C	¥395,000	¥285,000
CZ603C	¥338,000	¥244,000
CZ613C	¥448,000	¥322,000

	定価	割引価格
CZ603D	¥ 84,800	¥ 61,000
CZ613D	¥135,000	¥ 97,000
CZ604D	¥ 94,800	¥ 68,800
CZ605D	¥115,000	¥ 82,800

☎052-261-7830
東京☎03-5261-0076
Call me!!

ワールドコート	6.800
クォース	5.100
フラッピー2	6.800
ポピュラス	7.600
天九碑	5.300
琉球	4.500
きゃんきゃんバニー	4.500
うろつき童子	5.300
ランス	5.300
ランス2	5.300
Lipstick ADV	5.300
DeJa	5.300
D.P.S.	4.500

MSX2/MSX2+シリーズ

商品名	割引価格
銀河英雄伝説2	7.600
サーク2	6.800
電脳学園1・2	6.800
三国志2	11.500
信長の野望戦国群雄伝	7.600
ジンギスカン	7.600
維新の嵐	7.600
水滸伝	7.600
スーパー大戦略	6.800
マスターオブモンスターズ	5.300
シュヴァルツシルト	7.600
シュヴァルツシルト2	7.600
銀河英雄伝説+SET	9.000
ガンシップ	7.600
ロボクラッシュ	6.100
SDガンダムカプセル戦士2	6.700
Ys3	6.800
ドラゴンスレーヤー6	6.800
サーク	6.800
ラヴァルー	6.800
ナビチューン	6.800
ファイナルファンタジー	6.100
アークス2	6.800
ロードス島戦記	7.600
ブライ上巻	6.800
ヴァリス2	6.800
レナム	6.800
SDスナッチャー	7.600
ルーンワース	6.800
クリムゾン3	6.800
魔導物語123	6.800
ルーンマスター	3.000
琥珀色の遺言	7.600
殺意の接吻	5.300
サイオブレード	6.800
ミスティー1〜6	各3.900
神の聖都	7.600
シンセサウルスVer.2	6.100
グラフサウルス	7.600
MIDIサウルス	15.500
サウルスランチ	3.000
サウルスランチ2	3.000
倉庫番パーフェクト	5.300
上海2	5.300
天九碑	5.300
銀河	5.300
琉球	3.800
石道	6.100
麻雀悟空	5.300
麻雀刺客	7.500
麻雀狂時代SP	5.300
テトリス	5.300
クォース	4.500
アレスタ2	5.300
メタルギア2	6.100
妖魔降臨	6.100
マスターズヒストリー	6.800
きゃんきゃんバニー	4.500
きゃんきゃんバニースペリオール	5.300
Lipstick ADV	5.300
Lipstick ADV2	5.300
殺しのドレス	5.300
殺しのドレス2	5.300
晴れのち大騒ぎ	5.300
セーラー服戦士フェリス	5.300
うろつき童子	5.300
世界で一番君が好き	4.500
DeJa	5.300
ドラゴンナイト	5.300
Foxy	5.300
ランス	5.300
ペロンチョ身体検査	5.300

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
銀河英雄伝説2	7.600
信長の野望　武将風雲録	7.600
サークII	6.800
X'na	5.300
イルミナ!	5.300
斬〜夜叉円舞曲	7.600
ランペルール	7.600
大航海時代	7.600
三国志2	11.500
維新の嵐	7.600
水滸伝	7.600
ジンギスカン	7.600
提督の決断	11.500
太平洋の嵐DX(VA)	11.500
バトル(VA)	9.900
キャンペーン版大戦略2	6.800
マスターオブモンスターズ	6.800
シュヴァルツシルト1、2	各7.600
銀河英雄伝説+SET	9.000
シルバーゴースト	6.100
ファーストクィーン(VA)	6.800
デュエル	6.800
パイレーツ	6.800
ガンシップ	8.400
ティルナノーグ	6.800
ソーサリアン	7.600
ソーサリアンユーティリティー	3.000
ソーサリアンシナリオ1〜3	各3.000
Ys3	6.800
ドラゴンスレーヤー6	6.800
クリムゾン3	6.800
夢幻の心臓3	6.800
ブライ上巻	6.800
ルーンワース	6.800
エメラルドドラゴン	6.800
ナビチューン	6.800
アークス2	6.800
ヴァリス2	6.800
サーク	6.800
ミスティー1〜6	各3.900
神戸恋愛物語	6.800
怨霊戦記	7.600
琥珀色の遺言	7.600
テトリス	5.300
上海2	5.300
きゃんきゃんバニースペリオール	5.300
Lipstick ADV	5.300
Lipstick ADV2	5.300
殺しのドレス2	5.300
うろつき童子	5.300
セーラー服戦士フェリス	5.300
晴れのち大騒ぎ	4.500
Foxy	5.300
ドラゴンナイト	5.300
ピュア	5.300
デザート	5.300
スロープ	6.100
ウエディングラプソディー	5.300
ランス	5.300
電脳学園1〜3	各6.800
DeJa	5.300
ピンキーポンキー1〜3	各4.500

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V、3DOS版	18.400
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98V、2	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	7.700
ニュータイプ88	15.500
フォーミュラ68K	18.400
天下無敵 MSX2	2.000
バックアッププロ X68K	2.000
SHADOW 88	2.000
影武写 98	2.000
TWINCOPY(98.88.X68.MSX2)	各2.000

特価¥1,900コーナー!!(残り頻少)

まとめて2本お買い上げの場合は1本1,750円
3本なら1本1,500円
5本以上で1本1,000円!!
通常の商品お買い上げのお客様にも1本1,000円!!

死体置場で夕食を	(98 5″、MSX2)
プログラムコレクション1〜3、5	(MSX2)
リウィード	(X68)
リガルード	(98 5″)
ギャルウォーズ	(88)
まじゃべんちゃーねぎ麻雀	(X1)
まじかるぼっくす	(88)
おとめぱーてぃー	(88)
ビリヤードきゃびるん	(88)

サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド 5″ 2HD	550
ノーブランド 3.5″ 2HD	1.200
KONICA 3.5″ 2DD	1.500
ブラックマウス(88、MSX2用)	4.100
マウス+カウントチェンジャーSET	4.100

掲載商品25%OFF!!
掲載されてない商品も10%〜25%OFFします。
TELにて気軽に問い合わせください。

パソコンソフト・ファミコンソフトのお申し込み方法

●代金引換の場合

まず在庫確認のお電話ください。

在庫があれば当日か翌日発送いたします。在庫がない場合は納期をお知らせします。

どちらの場合も送料を計算し金額をお知らせしますが、代金引換の場合は本数をまとめていただいた場合でも送料はあまり変わりませんので、たくさんご注文いただいた方がお得です。

●現金書留の場合

税込割引価格に送料を足した金額を申込み用紙と一緒に送ってください。発売されていないものを除いて、通常1週間以内にお届けできます。

(現金書留の場合の送料)

パソコンソフト・ファミコンソフト・サプライ　1本 600円　2本 900円　3本以上 350円×本数

ファミコン類本体　1台につき 1,000円

離島にお住まいの方は電話にて確認ください。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F
●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時〜PM8時 年中無休
☎052-261-8080

〈キリトリ線〉

注文書	注文商品名
お名前	TEL (　　)
ご住所 〒	お持ちのパソコンの種類 本体名/ テレビ/ プリンター/

SHARPパソコンのことならAIBIT

X68000シリーズ、オープン記念の大特価セール!

CZ-603C		CZ-653C		CZ-652C		CZ-602C(GY)	
+602D(BK)	¥特 価	+602D(BK)	¥特 価	+602D(BK)	¥275,000	+603D(GY)	¥270,000
+603D	¥特 価	+603D	¥特 価	+603D	¥260,000	+613D(GY)	¥310,000
+611D(GY)	¥305,000	+612D(GY)	¥290,000	+612D(GY)	¥290,000	+605D(GY)	¥300,000
+613D	¥特 価	+605D	¥特 価	+605D	¥290,000	+611D(GY)	¥285,000
CZ-612C(BK)		**CZ-613C(BK)**		**CZ-663C**		**CZ-623C(TN)**	
+603D(BK)	¥330,000	+604D	¥410,000	+604D	¥特 価	+611D(GY)	¥445,000
+605D(BK)	¥360,000	+605D	¥430,000	+611D(GY)	¥385,000	+612D(GY)	¥460,000
+613D(BK)	¥370,000	+613D	¥440,000	+612D(GY)	¥400,000	+613D(TN)	¥特 価
+602D(BK)	¥345,000	+21HD	¥450,000	+605D	¥特 価	+21HD	¥特 価

特価と表示してあるのは新製品です。
オープン記念特別価格にてご提供いたします。

X68000用ハードディスク アイテム製

HXD 040 ¥118,000→¥95,000
HXD 042(増設用) ¥128,000→¥102,500
HXD 140(内蔵用) ¥98,000→¥79,800

掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。本表価格に消費税が加算されます。

周辺機器も豊富! その他もお問い合せ下さい。

- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM) ¥22,000→¥ 6,000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード) ¥15,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード) ¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM) ¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM) ¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R35(1MB増設RAMボード/MZ-2861用) ¥55,000→¥19,000
- ●MZ-1P27(水平プリンタ) ¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ) ¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ) ¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1E08(プリンタインタフェース) ¥ 9,000→¥ 8,000
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)MZ用 ¥17,800→¥ 9,800
- ●MZ1M10 4096色パレットボード(25/28用) ¥14,500→¥12,300
- ●MZ1P22 カラー漢字サーマルプリンタ ¥59,800→¥25,000
- ●MZ1T02 MZ2200用データレコーダ(22用) ¥19,800→¥ 8,500
- ●MZ-1U03(1500、700拡張) ¥35,000→¥15,000
- ●MZ1U09 I/Oスロット(25/28用) ¥ 9,000→¥ 7,200
- ●MZ1V01 パソコンファックス ¥278,000→¥98,000
- ●MZ1X30 1200/300モデムホン ¥98,000→¥29,800
- ●MZ2200 本体 ¥128,000→¥15,000
- ●RM25E MZ1R37代用品(テレシステム製、25用) ¥42,800→¥38,500
- ●SSSC28M 白黒ハンディスキャナ(28用) ¥49,800→¥10,000
- ●マウス MZ/X1用マウス(黒色)(25/28用) ¥ 4,800
- ●MZ-1R12(RAM)MZ-80B/2000/1500/700用 ¥35,000→¥ 8,000
- ●PIO-6BE1-A (X68000用I/Oデータ拡張メモリ) ¥25,000→¥18,500
- ●PIO-6BE2-2M(X68000用I/Oデータ拡張メモリ) ¥50,000→¥37,000
- ●PIO-6BE4-4M(X68000用I/Oデータ拡張メモリ) ¥88,000→¥65,000
- ●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード) ¥35,000→¥29,500
- ●CZ-6BE1B(X68000用1MRAMボード) ¥38,000→¥19,500
- ●アイテック IT-X640(X68000用ハードディスク) ¥158,000→¥128,000
- ●アイテック IT-X680(X68000用ハードディスク) ¥198,000→¥158,000
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200) ¥49,800→¥39,800
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク) ¥49,800→¥30,000
- ●CZ-520F(ミニフロッピーHD) ¥118,000→¥70,000
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)X68000用 ¥69,800→¥57,000
- ●CZ-31F(CZ-300F増設ドライブ) ¥59,800→¥ 7,000
- ●CZ-8PC4(48ドットカラープリンタ) ¥99,800→¥59,800
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス) ¥14,800→¥ 8,000
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス) ¥33,800→¥28,000
- ●CZ-8BE2(X1用320K RAM) ¥29,800→¥25,300
- ■CZ-8BGR2 特価¥4,000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード) ¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM) ¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト) ¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM) ¥ 6,800→¥ 5,700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード) ¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BR1(立体映像セット) ¥29,800→¥25,300
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード) ¥ 1,700→¥ 1,500
- ●CZ-8NJ2(サイバースティック) ¥23,800→¥18,500
- ●AN-8TU(RGBシステムチューナー) ¥33,100→¥26,500
- ●CZ-81T(チルトスタンド/801D/802D/811D/820D用) ¥ 8,500→¥ 1,000
- ●CZ-53F(X1、Twin増設ドライブ) ¥19,800→¥ 9,800
- ●MZ-2000/2200キーボード ¥ 8,000
- ●MZ-5500キーボード ¥ 8,000
- ●CZ-219SS(68000用 OS-9) ¥29,800→¥25,300
- ●C&プロフェッショナルパッケージ ¥58,000→¥49,300
- ●チルト台(CZ-6ST1代品)(黒) 特価¥3,500
- ■CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)…… 特価¥13,000
- ●CZ-240BS(ステーショナリーPRO 68K) ¥14,800→¥12,600
- ●CZ-137 Z's STAFF ¥19,800→¥16,800
- ●CZ-130SF(X1用日本語 CP/M) ¥14,800→¥12,600
- ●CZ-211LS(Cコンパイラ PRO-68K) ¥39,800→¥33,800
- ●CZ-141SF(X1ターボZニューベーシック) ¥18,800→¥ 9,800
- ●CZ-3CPM(CP/M V.2.2) ¥16,800→¥ 4,800
- ●CZ-230AS(X68000用ニュージーランド) ¥ 8,800→¥ 7,040
- ●CZ-231AS(X68000用 FULL THRTTLE) ¥ 8,800→¥ 7,040
- ●CZ-233AS(X68000用 PACMANIA) ¥ 7,800→¥ 6,250
- ●CZ-222AS(X68000用 ARKANOID) ¥ 7,800→¥ 6,250
- ●CZ-239AS(X68000用 THUNDARBLADE) ¥ 9,500→¥ 8,000
- ●CZ-259SS(X68000用SX WINDOW) 発売定価¥ 6,900
- ●CZ-115LF(X1用 FORTRAN) ¥11,700

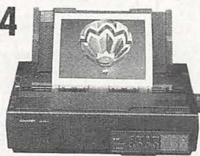
CZ-6ST1(E)チルトスタンド‥¥1,000

シャープ、カシオポケコン全機種在庫

お買得特選8品! その他のシャープ製品全て取揃えています。

熱転写カラー漢字プリンタ

CZ-8PC4
48ドット
¥99,800
↓
特価

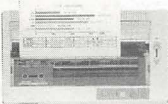


■CZ-8PK7……¥122,000→¥59,800
■CZ-8PK10……¥ 99,000→¥69,000

24ドットカラー漢字プリンタ

(X1、X1ターボ、X68000、MZ-1500/2000/2200/2500/2800 その他に対応)

MZ-1P22
¥59,800
↓
¥25,000



(表示価格は全て税別)

●シャープ CZ-830/860D
14型カラーディスプレイテレビ
(アナ・デジ15kHz/24kHz)
830D ¥98,000→特価¥52,800
860D ¥92,200→特価¥59,800



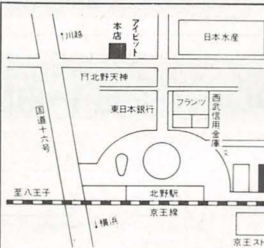
●シャープ CZ-604D
14型カラーディスプレイ
(0.31mm/チルト台)
¥94,800→特価¥70,000



CZ-880D
¥109,800
↓
¥79,800

●シャープ CZ-602D/B・K
15型カラーディスプレイテレビ
(0.39mm/チルト台付)
¥99,800→特価¥75,000





八王子北野駅前 SHOPオープン

シャープポケコン、大平洋工業メカトロキット、各社パソコン周辺機器取扱い。

全国通信販売

AIBIT
アイビット電子株式会社

本店 八王子市北野町560-5 定休日/水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3001 FAX.0426-44-6002

北野駅前店
京王線北野駅前 北野シテープラザ1F
八王子市打越町1363 定休日/水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3002 FAX.0426-44-6002

マイコン教室
京王線北野駅前 北野シテープラザ2F
八王子市打越町1363 定休日/水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3003 FAX.0426-44-6002
〈振込先〉富士銀行八王子支店 普通1752505

オープン記念セール実施中!

◉お買い上げいただいた方はTOWNSパソコン教室(初級・中級・上級各コース)を無料で利用できます。
◉TOWNSは万一故障の場合でも出張サービスいたします。(TOWNS、全国出張サービス)

電脳遊園地 in AIBIT



京王線
北野駅前店にて開催!
12/8(土)・9(日)



掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。本表価格に消費税が加算されます。

◉当店でTOWNSお買い求めのお客様に
① パソコンラック(Oh-FMと同じ物)
② 宮沢りえポスター
③ 宮沢りえ置き時計
④ 弊社指定ソフトの中より好きな物を一枚

FM-TOWNS周辺機器大量取扱中!

2仕様に組み立てよう!
伝説のTOWNS-1Sアイビットにて復活!

開催記念特価セール!

1 FM TOWNS モデル2基本セット
- FM TOWNS-2 ¥398,000
- FMT-DP531…¥ 89,800
- FMT-KB101…¥ 20,000
- B276A010…¥ 20,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥551,800→特価¥248,000

2 FM TOWNS モデル1S基本セット
- FM TOWNS-1S ¥338,000
- FMT-DP531…¥ 89,800
- FMT-KB101…¥ 20,000
- B276A010…¥ 20,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥491,800←特価¥218,000

3 FM TOWNS モデル1基本セット
- FM TOWNS-1 ¥338,000
- FMT-DP531…¥ 89,000
- FMT-KB101…¥ 20,000
- B276A010…¥ 20,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥491,800←特価¥198,000

4 FM TOWNS モデル1S拡張2セット
- FM TOWNS-1S ¥338,000
- HM-01T……¥ 32,800
- FMT-DP531…¥ 89,800
- FMT-KB101…¥ 20,000
- B276A010…¥ 20,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥524,600←特価¥228,000

5 FM TOWNS モデル1拡張2セット
- FM TOWNS-1 ¥338,000
- HM-01T……¥ 32,800
- FMT-DP531…¥ 89,800
- FMT-KB101…¥ 20,000
- B276A010…¥ 20,000
- FMT-FD301…¥ 28,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥552,600←特価¥238,000

6 FM TOWNS モデル2F基本セット
- FM TOWNS-2F ¥378,000
- FMT-KB101…¥ 20,000
- FMT-DP531…¥ 89,800
- B276A010…¥ 20,000
- 特選ラック…¥ 24,000

¥531,800←特価¥310,000



八王子北野駅前 SHOPオープン

シャープポケコン、大平洋工業メカトロキット、各社パソコン周辺機器取扱い。

全国通信販売

AIBIT
アイビット電子株式会社

本店 八王子市北野町560-5 定休日/水曜日
営業時間▶10:00〜19:00
電話0426-45-3001 FAX.0426-44-6002

北野駅前店
京王線北野駅前 北野シテープラザ1F
八王子市打越町1363 定休日/水曜日
営業時間▶10:00〜19:00
電話0426-45-3002 FAX.0426-44-6002

マイコン教室
京王線北野駅前 北野シテープラザ2F
八王子市打越町1363 定休日/水曜日
営業時間▶10:00〜19:00
電話0426-45-3003 FAX.0426-44-6002
〈振込先〉富士銀行 八王子支店 普通1752505

Sofmap
For Computer Communication Age
株式会社ソフマップ

年中無休

TV 日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営10店舗

安心をお届けします。

ただ物を売るのではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、どう応えれば
喜んでもらえるのか。
私たち一人一人がいつもお客様の立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。



No.1システム

●ただ今、30万円以上お買い上げのお客様には、パソコンを100％活用するためのノウハウがぎっしり詰まったビデオソフト4種類(PC入門編、Macintosh 入門編、デザイナー編、ビジネス編)のうちお好きなソフトをプレゼント! ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

品切れの際は、御容赦下さい。

高価な品物だから、ショップも慎重に選びたい。

No.1 クレジットシステム

1. 9ヶ月先からのお支払いOK

スキップクレジットを御利用になれば支払い開始月を1ヶ月から、最長9ヶ月先までおくらせる事が出来ます。

2. 月々¥1,000からのお支払いOK

月々のお支払い金額の設定が¥1,000からOK。

3. 84回払いもOK

お客様のプランに合わせて、1回から最長84回まで支払い回数をお選びいただけます。

4. ステップアップクレジット

お客様のプランに合わせて、毎月のお支払い金額を徐々に増やしていくシステムです。例えば、1年目は¥3,000、2年目は¥6,000というように、御自由に設定することができます。

5. ボーナス10回払いもOK

毎月の支払いは0(ゼロ)、ボーナス時のみのお支払いでクレジットが御利用になれます。回数は1,2回の他、4・6・8・10回払いまでOK。

6. 業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	21	25	28	31	35	—	—	—	—
Sofmap金利	2.0	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.0	11.0	11.5	16.0	16.0	20	21	26	27	33	35	39	42

7. カードクレジット

各種クレジットカードが店頭だけでなく、通信販売でも御利用になれます。詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

8. カレッジクレジット

保証人なしで、学生の方でもクレジットが御利用できます。(20歳以上)

No.1 下取りシステム

お持ちの機種を下取りに出して、新品に買替えようと思っている方、ソフマップに御相談下さい。買取り価格がどこよりも高く、新品の販売価格がどこよりも安いから、当然どこよりもお得な条件でお買求めいただけます。又、差額を商品券でお支払いもできます。

No.1 配送システム

到着日指定、夜間配送システム
お客様のご都合に合わせて配送させていただきます。機種によっては、夜間配送できないものがあります。

代金引換システム(要手数料)
係員が品物をお届けに行きますので、その時にお支払い下さい。

No.1 サポートシステム

1. 初期不良交換期間3ヶ月

●万一、お届けした商品が不良の場合、お買い上げ日より3ヶ月以内なら、同等品と即、交換致します。

2. 新品パソコン3年保証

●メーカー保証が1年の場合、メーカー保証1年＋ソフマップ保証2年の計3年間の保証になります。

3. 中古パソコン1年保証

●中古パソコン本体は、1年間保証致します。(ディスプレイプリンタ等は6ヶ月保証となります)

4 新品パソコン買取り保証

●1ヶ月以内であれば必ず買取り保証金額で、下取り、買取り致します。

5. 永久買取り保証

●古くなったパソコン、スクラップ寸前のパソコンでもOK.!!どんなパソコンでも、どこよりも高く買い取ります。

新品パソコン・ワープロ・周辺機器・他

価格は10月23日現在のものです。



●新品パソコン3年保証●新品ワープロ2年保証●初期不良交換期間3ケ月

新品 限定50セット

45%OFF

クレジットも御利用になれます。

●NEC	PC-9801RX21	¥338,000
●MITSUBISHI	XC-1498C	¥ 99,800
●ソフマップ	フィルター	¥ 19,800
●アマヤカン	パソコンデスクAD-3	¥ 29,800
	標準価格合計	¥487,400



Sofmap特価 ¥270,000

36%OFF NEC PC-9801RX2	標準価格¥338,000	¥215,000
EPSON PC-286VG-STD	標準価格¥268,000	ソフマップ特価 ¥お電話にて
EPSON PC CLUB PC-286C-STD	標準価格¥168,000	ソフマップ特価 ¥お電話にて
SHARP X68000 EXPERTII	標準価格¥338,000	ソフマップ特価 ¥お電話にて
FUJITSU FM TOWNS モデル2H	標準価格¥548,000	ソフマップ特価 ¥お電話にて
TOSHIBA J-3100 SS-002	標準価格¥228,000	ソフマップ特価 ¥お電話にて

本体

●NEC	PC-9801RA21	¥498,000	¥お電話にて
●NEC	PC-9801RS21	¥398,000	¥275,000
●NEC	PC-9801TmodelW2	¥548,000	¥369,800
●NEC	PC-98HA	¥198,000	¥お電話にて
●NEC	PC-9801NS	¥298,000	¥205,000
●NEC	PC-9801N	¥248,000	¥144,800
●EPSON	PC-386VR-STD	¥348,000	¥お電話にて
●EPSON	PC-386M-STD	¥328,000	¥お電話にて
●EPSON	PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥お電話にて
●TOSHIBA	J-3100SS-02E	¥328,000	¥お電話にて
●TOSHIBA	T-1000(ダイナブック米国版)	¥ ——	¥お電話にて

モニター

●NEC	PC-KD854N	¥ 84,800	¥45,000
●NEC	PC-KD881	¥118,000	¥お電話にて
●NEC	PC-KD882	¥ 89,800	¥お電話にて
●NEC	PC-TV454	¥128,300	¥75,800
●NEC	PC-TV455	¥147,000	¥86,000
●NEC	N-5913U	¥120,000	¥79,800
●MITSUBISHI	XC-1498CII	¥107,000	¥51,000
●MITSUBISHI	XC-1498C	¥ 99,800	¥43,000
●SHARP	CU-14FD	¥ 74,800	¥44,800
●EPSON	CR-4000	¥ 94,800	¥54,000
●EPSON	CR-5000	¥138,000	¥お電話にて

プリンター

●NEC	PC-PR201GS	¥135,000	¥92,800
●NEC	PC-PR201/65A	¥215,000	¥お電話にて
●NEC	PC-PR201/45	¥ 95,000	¥お電話にて
●NEC	PC-PR101GS	¥115,000	¥79,800
●NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥46,000
●NEC	PC-PR150VH	¥ 99,800	¥68,000
●NEC	PC-PR1000	¥259,000	¥お電話にて
●EPSON	VP-2050PC	¥158,000	¥99,000
●EPSON	AP-850PC	¥ 96,800	¥59,000
●Canon	LBP-A404(リップスIII)	¥325,000	¥お電話にて
●Star	CR-3415CL	¥148,000	¥69,800

ワープロ

●NEC	文豪ミニ7RX	¥198,000	¥お電話にて
●NEC	文豪ミニ5RG	¥148,000	¥105,000
●NEC	文豪ミニ5RX	¥188,000	¥お電話にて
●CASIO	HW-9500Ai	¥188,000	¥お電話にて
●TOSHIBA	ルポJW95FG	¥198,000	¥お電話にて
●TOSHIBA	ルポJW95HP	¥248,000	¥お電話にて
●Canon	キャノワードα5スーパーF	¥148,000	¥お電話にて
●Panasonic	FW-U1P-605Ai	¥188,000	¥お電話にて
●Panasonic	FW-U1S-77Ai	¥153,000	¥お電話にて
●Fujitsu	オアシス30LXII	¥188,000	¥お電話にて
●Fujitsu	オアシス30AD	¥158,000	¥お電話にて

ハードディスク

●アイシーエム	SRC-40N	¥118,000	¥94,000
●アイシーエム	SRC-80N	¥168,000	¥134,000
●日本テクサ	TRUST40S	¥138,000	¥79,800
●日本テクサ	TRUST80S	¥218,000	¥118,000
●日本テクサ	TRUST40E	¥128,000	¥76,000
●日本テクサ	STATION40S+HA-55S	¥133,000	¥94,000
●テクノジャパン	PD-100RS	¥168,000	¥お電話にて
●緑電子	PS-40+MDC551	¥127,800	¥お電話にて
●緑電子	PS-90+MDC551	¥197,800	¥お電話にて
●コンピュータリサーチ	CRC-IHR8	¥178,000	¥お電話にて
●アイテック	IT-SS40	¥138,000	¥82,000

ビジネスソフト

●一太郎Ver.4.3	¥ 58,000	¥38,500
●一太郎ダッシュ	¥ 39,000	¥26,400
●新松	¥ 58,000	¥36,500
●P1 EXE	¥ 48,000	¥29,300
●P1 EXE Plus	¥ 58,000	¥36,000
●花子 Ver.2	¥ 58,000	¥41,000
●CANDY 4	¥ 58,000	¥36,000
●ビジ・コンポ	¥ 40,000	¥25,800
●アシストシリーズ	¥ 9,700	¥ 7,280
●全略ハードディスク殿	¥ 18,000	¥12,000
●ノートンユーティリテイ	¥ 38,000	¥28,500
●ロータス1.2.3R2.2	¥ 98,000	¥65,800
●マルチプラン4.1	¥ 63,000	¥45,800
●ザ・カード3	¥ 48,000	¥34,800
●サクセスノート	¥ 39,000	¥29,250
●忍者PRO3	¥ 42,000	¥26,800
●クイックベーシック Ver.4.5	¥ 20,000	¥お電話にて
●ターボC2.0	¥ 30,000	¥22,000
●ロータスフリーランス	¥ 98,000	¥73,500
●まいとーくVer.1.2	¥ 28,000	¥19,800
●ミュージ郎	¥158,000	¥126,400
●ミュージ郎 Jr.	¥ 99,800	¥78,400
●TOPシリーズ	¥ ——	¥お電話にて
●PCAシリーズ	¥ ——	¥お電話にて

RAMボード

●メルコ	EMJ-2000L	¥ 34,800	¥27,900
●メルコ	EMJ-4000L	¥ 59,800	¥47,900
●メルコ	MRA-2000L	¥ 34,800	¥27,900
●メルコ	MRA-4000L	¥ 59,800	¥47,900
●メルコ	RCJ-2000	¥ 46,000	¥39,800
●IOデータ機器	PIO/RA134-2M	¥ 38,000	¥30,400
●IOデータ機器	PIO/PC34FX-2M	¥ 45,000	¥お電話にて
●IOデータ機器	PIO/PC34FX-4M	¥ 80,000	¥お電話にて
●IOデータ機器	PIO/31SS-2M	¥ 46,000	¥38,000

ドライブ・周辺機器

●ドライブ	アクセルFDC-58	¥ 99,800	¥58,000
●ドライブ	アクセルFDC-358	¥ 98,000	¥52,800
●モデム	オムロン MD-1200AIII	¥ 19,800	¥14,900
●モデム	オムロン MD-24FS5	¥ 49,800	¥30,500
●モデム	アイワ PV-A24VM5	¥ 44,800	¥33,500
●サウンドボード	NEC PC-9801-26K	¥ 25,000	¥19,000
●ハンディースキャナー	オムロン HS-10R2	¥ 49,800	¥34,500
●マウス	NEC PC-9872R	¥ 10,000	¥ 7,980
●マウス	アクセル MS-1	¥	¥ 2,600

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

店頭に直接来られる方は	東京03-258-3156　大阪06-647-0562
通信販売をご利用の方は	0120-110-833　大阪06-633-7224 FAX.03-253-4290 札幌 011-865-7030　横浜 045-311-3441　広島 082-222-0604 仙台 022-268-3405　金沢 0762-21-7045　福岡 092-752-0044 新潟 0252-22-6139　名古屋 052-332-2117　高松 0878-34-8833
24時間テレフォンサービス	03-258-7910
フリーダイヤル 商品発送のお問合わせ	0120-08-0113
フリーダイヤル 故障・修理のお問合わせ	0120-11-0292

振込先 東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義 ㈱ソフマップ

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社 ソフマップ 旧名マップジャパン

〒101 東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

■NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・star・Canon・ACCEL

Sofmap 冬のボーナス一括払い金利0ゼロ受け付け中！

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ ●商品の組合せ自由自在 ●月々¥1,000からのお支払いOK！

御予算10万～25万円までのおすすめセット

NEC PC-8801MC model2

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵、FM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、CD-ROM標準搭載

月々¥2,000から

クレジット注文No.8

- PC-8801MC model2〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC-KD854N〈14″カラーディスプレイ〉…………¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥320,400 Sofmap特価¥170,000

¥ 2,000×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥ 2,900×84回	ボーナス なし
¥ 3,600×60回	ボーナス なし
¥ 5,500×36回	ボーナス なし
¥ 7,900×24回	ボーナス なし

NEC PC-8801FE2

320Kバイト、5インチFDD2台内蔵

月々¥2,400から

クレジット注文No.63

- PC-8801FE2〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC-KD854N〈14″カラーディスプレイ〉…………¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥239,400 Sofmap特価¥139,800

¥ 2,400×84回	ボーナス なし
¥ 3,000×60回	ボーナス なし
¥ 4,500×36回	ボーナス なし
¥ 6,500×24回	ボーナス なし
¥11.700×12回	ボーナス なし

EPSON PC CLUB

CPU80286、10MHzノーウェイト、スピーカー内蔵サウンド機能、拡張スロット(1スロット)装備

月々¥3,500から

クレジット注文No.76

- PC-286C・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉…¥Sofmap特価
- PC CRS〈モニタースタンド〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥300,800 Sofmap特価¥202,800

¥ 3,500×84回	ボーナス なし
¥ 4,300×60回	ボーナス なし
¥ 6,600×36回	ボーナス なし
¥ 9,500×24回	ボーナス なし
¥19,000×12回	ボーナス ¥30,000×2回

EPSON PC-286VG

CPU80286、16MHz、NO WAIT、80MB・HDD内蔵可能

月々¥2,400から

クレジット注文No.7

- PC-286VG・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CR-4000〈14″カラーディスプレイ〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥386,800 Sofmap特価¥240,000

¥ 2,400×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 4,500×72回	ボーナス なし
¥ 6,100×48回	ボーナス なし
¥ 7,800×36回	ボーナス なし
¥11,200×24回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG

月々¥2,500から

クレジット注文No.68

- PC-286VG・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥386,800 Sofmap特価¥243,000

¥ 2,500×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 3,500×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥ 5,200×60回	ボーナス なし
¥ 7,900×36回	ボーナス なし
¥11.300×24回	ボーナス なし

TOSHIBA J-3100 SS-002

3.5インチFDD2基搭載、最大9MBのメインメモリ、FLサイドライト液晶

月々¥2,100から

クレジット注文No.36

- J-3100SS-002〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PWS-5271A〈24ドット熱転写カラープリンタ〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥314,000 Sofmap特価¥209.800

¥ 2,100×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 3,700×84回	ボーナス なし
¥ 4,600×60回	ボーナス なし
¥ 7,000×36回	ボーナス なし
¥10.100×24回	ボーナス なし

NEC 文豪ミニ7RA

パーソナルDTPソフトを搭載、アウトラインフォント標準装備

月々¥3,200から

クレジット注文No.79

- 文豪ミニ7RA〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PWP-70H-AS2〈ハガキ用シートフィーダ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥316,000 Sofmap特価¥184,000

¥ 3,200×84回	ボーナス なし
¥ 3,900×60回	ボーナス なし
¥ 6,000×36回	ボーナス なし
¥ 8,600×24回	ボーナス なし
¥13.800×12回	ボーナス ¥20,000×2回

FUJITSU OASYS 30LXII

ホワイトモードのバックライト付液晶、50字/秒の高速プリンタ

月々¥2,300から

クレジット注文No.82

- OASYS 30LXII〈本体〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥216,000 Sofmap特価¥お電話にて

¥ 2,300×84回	ボーナス なし
¥ 2,800×60回	ボーナス なし
¥ 4,300×36回	ボーナス なし
¥ 6,100×24回	ボーナス なし
¥11.000×12回	ボーナス なし

御予算25万～35万円までのおすすめセット

NEC PC-9801RX21

CPU80286、640KBメモリ、1Mバイト5インチFDD2台内蔵、フロッピーディスクモデル

月々¥1,800から

クレジット注文No.83

- PC-9801RX21〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC-KD882〈14″カラーディスプレイ〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥451,800 Sofmap特価¥278,000

¥ 1,800×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥ 2,200×36回	ボーナス ¥40,000×6回
¥ 5,800×60回	ボーナス なし
¥ 8,900×36回	ボーナス なし
¥12,900×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21

月々¥1,800から

クレジット注文No.4

- PC-9801RX21〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CU-14FD〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉…¥Sofmap特価
- CX-2410〈80桁、24ピンインパクト漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥362,000 Sofmap特価¥310,600

¥ 1,800×60回	ボーナス ¥28,000×10回
¥ 3,200×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥ 4,900×36回	ボーナス ¥30,000×6回
¥ 9,300×24回	ボーナス ¥30,000×4回
¥14,300×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801NS

32ビット、CPU搭載、20Mバイト、固定ディスク内蔵

月々¥3,200から

クレジット注文No.64

- PC-9801NS・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- PC-9801N-19〈プリンタケーブル〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥432,800 Sofmap特価特価¥284,000

¥ 3,200×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 4,800×84回	ボーナス なし
¥ 6,100×60回	ボーナス なし
¥ 9,200×36回	ボーナス なし
¥13,200×24回	ボーナス なし

NEC PC-98DO

CPU、V30、ユーザーズメモリ640K、98・99両モード対応

月々¥3,000から

クレジット注文No.43

- PC-98DO〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC-KD862S〈14″カラーディスプレイ〉…………¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥433,400 Sofmap特価¥272,800

¥ 3,000×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 4,700×84回	ボーナス なし
¥ 5,800×60回	ボーナス なし
¥ 6,900×48回	ボーナス なし
¥ 8,800×36回	ボーナス なし

EPSON PC-ONE

PC初のプリンター一体型、CPU80286、クロック10MHzノーウェイト、ユーザーズメモリ640Kバイト

月々¥2,600から

クレジット注文No.77

- PC-286LP・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- PC LP CSF〈カットシートフィーダ〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥351,000 Sofmap特価¥261,500

¥ 2,600×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥ 4,900×72回	ボーナス なし
¥ 6,600×48回	ボーナス なし
¥ 8,900×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥12,200×24回	ボーナス なし

EPSON PC-386M

CPU386SX™、16MHz、ノーウェイト、1M/640Kバイト両用、3.5インチFDD2基、標準装備タイプ

月々¥1,800から

クレジット注文No.21

- PC-386M・STD〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉…¥Sofmap特価
- AP-550EXPC〈24ドット熱転写漢字カラープリンタ〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥515,600 Sofmap特価¥349,000

¥ 1,800×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥ 3,300×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥ 5,800×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥ 7,400×60回	ボーナス なし
¥ 8.800×48回	ボーナス なし

SHARP X68000 PROII

CPU68000、クロック10MHz、メインメモリ1M

月々¥1,800から

クレジット注文No.11

- CZ-653C〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CZ-605D〈ドットピッチ0.39〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥424,000 Sofmap特価¥299,000

¥ 1,800×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥ 3,300×36回	ボーナス ¥40,000×6回
¥ 5,600×72回	ボーナス なし
¥ 7,600×48回	ボーナス なし
¥ 9,700×36回	ボーナス なし

SHARP X68000 EXPERTII

CPU68000、クロック10MHz、メインメモリ2M

月々¥2,100から

クレジット注文No.10

- CZ-603C〈本体〉…………¥Sofmap特価
- CZ-605D〈15″ドットピッチ0.39〉…………¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥477,000 Sofmap特価¥335,000

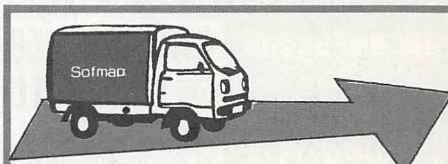
¥ 2,100×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥ 4,000×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥ 6,300×72回	ボーナス なし
¥ 8,500×48回	ボーナス なし
¥10.800×36回	ボーナス なし



プランに合わせて自由自在！

お客様が10人いらっしゃれば、10通りのパソコンの選び方があっていいのではないか…。価格、機種の特徴、用途etc.様々なファクターから最も御自身に合ったパソコンをお選びいただくことが、快適なパソコンライフの早道ではないかとソフマップは考えます。

ソフマップクレジットはベーシックな組合せにしてありますので、他に必要なものがあれば自由に追加する事が出来ます。又、お支払い回数や組合せの変更も自由自在ですので、プランに合わせてお選び頂けます。ソフマップはパソコンを通じて、お客様の末永きパートナーになりたいと願っています。

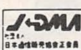


全国出張サービス

富士通FM-TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺い致します。

9ヶ月後からのお支払いもOK!

日本テレビ、TBS、フジテレビ、
テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営10店舗



●お支払い回数は1回〜84回まで自由自在　●頭金なしクレジット

御予算35万〜40万円までのおすすめセット

NEC PC-9801RX21　月々¥2,600から
クレジット注文No.56

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- AP-850PC〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉……¥Sofmap特価
- PS98-019-HMW〈MS-DOS3.3C基本セット〉¥Sofmap特価
- PS98-1000-51〈MS-DOS3.3C拡張セット〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥582,800　Sofmap特価¥351,300

¥2,600×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥6,000×84回	ボーナス なし
¥7,500×60回	ボーナス なし
¥11,400×36回	ボーナス なし
¥16.400×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21　月々¥3,500から
クレジット注文No.6

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.28、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- PC-PR406HS-01〈カットシートフィーダ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥574,400　Sofmap特価¥370,600

¥3,500×84回	ボーナス ¥16,000×14回
¥6,100×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥9,200×48回	ボーナス なし
¥11,800×36回	ボーナス なし
¥17.100×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21　月々¥2,800から
クレジット注文No.57

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- PC-PR201GS〈136桁、24ドットプリンタ〉……¥Sofmap特価
- PS98-019-HMW〈MS-DOS3.3C基本セット〉¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥623,800　Sofmap特価¥380,100

¥2,800×84回	ボーナス ¥22,000×14回
¥4,800×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥6,400×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥9,600×48回	ボーナス なし
¥12,300×36回	ボーナス なし

NEC PC-9801RA21　月々¥2,400から
クロック20M、1.6MBメモリー

クレジット注文No.60

- PC-9801RA21〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーデスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥629,000　Sofmap特価¥386,800

¥2,400×84回	ボーナス ¥24,000×14回
¥4,800×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥8,100×60回	ボーナス なし
¥10,600×36回	ボーナス ¥10,000×6回
¥14.300×24回	ボーナス 20,000×4回

EPSON PC-286VG　月々¥2,700から
クレジット注文No.48

- PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- VP-2050PC〈24ピンドットマトリクス、漢字カラープリンタ〉…¥Sofmap特価
- VP-2000CS FS〈VP2050用、シングルピンカットシートフィーダ〉¥Sofmap特価
- PC-286MS2〈エプソン純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥592,800　Sofmap特価¥373,280

¥2,700×72回	ボーナス ¥26,000×12回
¥4,600×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥6,400×84回	ボーナス なし
¥7,900×60回	ボーナス なし
¥9,400×48回	ボーナス なし

EPSON PC-386M　月々¥2,300から
クレジット注文No.24

- PC-386M・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- AP-850PC〈48ドット熱転写漢字カラープリンタ〉・¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥559,800　Sofmap特価¥371,300

¥2,300×72回	ボーナス ¥28,000×12回
¥4,600×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥6,300×84回	ボーナス なし
¥9,400×48回	ボーナス なし
¥12.000×36回	ボーナス なし

SHARP X68000 PROII-HD　月々¥2,200から
クレジット注文No.12

- CZ-663C〈本体〉……¥Sofmap特価
- CZ-605D〈15″カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥534,000　Sofmap特価¥375,000

¥2,200×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,600×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥6,300×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥8,800×36回	ボーナス ¥20,000×6回
¥12,100×36回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS -2F　月々¥2,300から
32ビット386™マイクロプロセッサ搭載、540MB、CD-ROM搭載

クレジット注文No.42

- FM-TOWNS-2F〈本体〉……¥Sofmap特価
- FMT-DP531〈14″カラーCRT〉……¥Sofmap特価
- FMT-KB105〈10キー付キーボード〉……¥Sofmap特価
- B276A010〈システムソフトウェアV1.1〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥517,800　Sofmap特価¥お電話にて

¥2,300×72回	ボーナス ¥28,000×12回
¥3,700×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥6,300×84回	ボーナス なし
¥7,900×60回	ボーナス なし
¥11.900×36回	ボーナス なし

御予算40万〜45万円までのおすすめセット

NEC PC-9801RX21　月々¥3,100から
クレジット注文No.14

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.28、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- TRUST-40S〈内蔵型40MB-HDD〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥689,600　Sofmap特価¥429,800

¥3,100×60回	ボーナス ¥36,000×10回
¥4,000×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥6,400×72回	ボーナス ¥10,000×12回
¥9,100×60回	ボーナス なし
¥10,900×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21　月々¥3,300から
クレジット注文No.54

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD881〈ドットピッチ0.31、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
- PC-PR201GS〈130桁、24ドットプリンタ〉……¥Sofmap特価
- 一太郎Ver4〈日本語ワードプロセッサ〉……¥Sofmap特価
- PS98-019-HMW〈MS-DOS3.3C基本セット〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥682,800　Sofmap特価¥441,600

¥3,300×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥6,100×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥8,300×72回	ボーナス なし
¥11,200×48回	ボーナス なし
¥14,300×36回	ボーナス なし

NEC PC-9801RS21　月々¥2,700から
CPU386SX、クロック12MHz、1Mバイト5インチFDD2台内蔵

クレジット注文No.34

- PC-9801RS21〈本体〉……¥Sofmap特価
- CU-14FD〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉…¥Sofmap特価
- CR-3415CL〈136桁24ピンインパクト漢字カラープリンタ〉…¥Sofmap特価
- PS-98-019-HMW〈MS-DOS3.3C基本セット〉¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥664,600　Sofmap特価¥408,400

¥2,700×72回	ボーナス ¥30,000×12回
¥4,400×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥6,900×84回	ボーナス なし
¥8,700×60回	ボーナス なし
¥10,300×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801RS21　月々¥2,500から
クレジット注文No.33

- PC-9801RS21〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- PC-PR201GS〈136桁、24ドットプリンタ〉……¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥674,000　Sofmap特価¥432,800

¥2,500×60回	ボーナス ¥40,000×10回
¥4,000×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥4,800×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥7,400×84回	ボーナス なし
¥9,200×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801RS21　月々¥3,000から
クレジット注文No.32

- PC-9801RS21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.28、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉……¥Sofmap特価
- 一太郎Ver4〈日本語ワードプロセッサ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥546,600　Sofmap特価¥449,300

¥3,000×72回	ボーナス ¥33,000×12回
¥5,100×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥6,200×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥7,600×84回	ボーナス なし
¥9,600×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801NS H20　月々¥3,000から
32ビット、CPU搭載、20Mバイト固定ディスク内蔵

クレジット注文No.35

- PC-9801NS-H20〈本体〉……¥Sofmap特価
- MD-24FN5〈2400dpsクラス5モデム〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥521,800　Sofmap特価¥421,000

¥3,000×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,000×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥5,700×48回	ボーナス ¥30,000×8回
¥7,900×72回	ボーナス なし
¥10,700×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801T model W2　月々¥3,400から
最新CPU386SX(20MHz採用) 32ビットパワーラップトップ98

クレジット注文No.53

- PC-9801T model W2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥675,800　Sofmap特価¥443,500

¥3,400×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,400×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥7,500×84回	ボーナス なし
¥9,400×60回	ボーナス なし
¥11,200×48回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG　月々¥2,600から
クレジット注文No.50

- PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉…¥Sofmap特価
- AP-850PC〈48ドット熱転写漢字カラープリンタ〉……¥Sofmap特価
- DASH90S〈内蔵型90MB HDD〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥651,600　Sofmap特価¥429,000

¥2,600×84回	ボーナス ¥28,000×14回
¥4,800×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥7,300×84回	ボーナス なし
¥9,100×60回	ボーナス なし
¥12,200×36回	ボーナス ¥10,000×6回

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

店頭に直接来られる方は	東京03-258-3156　大阪06-647-0562
通信販売をご利用の方は	0120-110-833　大阪06-633-7224 FAX.03-253-4290 札幌 011-865-7030　横浜 045-311-3441　広島 082-222-0604 仙台 022-268-3405　金沢 0762-21-7045　福岡 092-752-0044 新潟 0252-22-6139　名古屋 052-332-2117　高松 0878-34-8833
24時間テレフォンサービス	03-258-7910
フリーダイヤル 商品発送のお問合わせ	0120-08-0113
フリーダイヤル 故障・修理のお問合わせ	0120-11-0292

振込先　東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義 ㈱ソフマップ

電話受付時間/年中無休　●平日 AM11:00〜PM8:00　●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社ソフマップ
旧名マップジャパン

〒101　東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・star・Canon・ACCEL

Sofmap 月々のお支払いは¥1,000からOK！回数も1回〜84回まで自由

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ　●ボーナスのみ1・2・4・6・8・10回払いもOK／　●カレッジクレジット

御予算45万円以上のおすすめセット

NEC PC-9801RX21　月々¥2,700から
クレジット注文No.15

PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
PC-PR201GS〈130桁、24ドットプリンタ〉……¥Sofmap特価
TRUST-40S〈内蔵型40MB-HDD〉……¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価
標準価格¥752,000　Sofmap特価¥451,600

¥ 2,700×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 4,300×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥ 6,300×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥ 8,500×72回	ボーナス なし
¥11.400×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21　月々¥3,000から
クレジット注文No.75

PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
TRUST-80S〈内蔵型80MB HDD〉……¥Sofmap特価
PC-98-019-HMW〈MS-DOS 3.3C基本セット〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価
標準価格¥796,600　Sofmap特価¥472,100

¥ 3,000×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 5,000×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥ 8,000×84回	ボーナス なし
¥10,000×60回	ボーナス なし
¥11.900×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801RA21　月々¥3,300から
クレジット注文No.13

PC-9801RA21〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.28、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
PC-PR201GS〈130桁、24ドットプリンタ〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価
標準価格¥746,800　Sofmap特価¥495,000

¥ 3,300×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 5,400×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥ 8,300×84回	ボーナス なし
¥10,400×60回	ボーナス なし
¥12,400×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801RA21　月々¥2,200から
クレジット注文No.18

PC-9801RA21〈本体〉……¥Sofmap特価
XC-1498CII〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
VP-2050PC〈24ピンドットマトリクス、漢字カラープリンタ〉…¥Sofmap特価
VP-2000CSFS〈VP2050用、シングルピン・カットシートフィーダ〉¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価
標準価格¥827,000　Sofmap特価¥599,800

¥ 2,200×84回	ボーナス ¥40,000×14回
¥ 4,000×72回	ボーナス ¥35,000×12回
¥ 5,200×60回	ボーナス ¥35,000×10回
¥ 9,000×48回	ボーナス ¥25,000×8回
¥11.800×36回	ボーナス ¥30,000×6回

NEC PC-9801T model S5　月々¥3,300から
STNカラー液晶ディスプレイ採用、最新CPU 386SX(20MHz採用)搭載

クレジット注文No.30

PC-9801T modelS5〈本体〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3,5″2HD×10枚〉・¥Sofmap特価
標準価格¥843,000　Sofmap特価¥611,500

¥ 3,300×60回	ボーナス ¥58,000×10回
¥ 5,400×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 8,200×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥10,400×84回	ボーナス なし
¥13,000×60回	ボーナス なし

EPSON PC-386M　月々¥2,500から
クレジット注文No.25

PC-386M・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉…¥Sofmap特価
AP-850PC〈48ドット熱転写漢字カラープリンタ〉 ¥Sofmap特価
IT-SS40〈40MB、外付ハードディスク〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥685,600　Sofmap特価¥452,300

¥ 2,500×72回	ボーナス ¥36,000×12回
¥ 4,600×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥ 7,700×84回	ボーナス なし
¥ 9,600×60回	ボーナス なし
¥12,900×36回	ボーナス ¥10,000×6回

SHARP X68000 SUPER-HD　月々¥3,200から
集積度を高めた"マンハッタン・シェイプ"3Mの大容量メモリSX-WINDOW搭載

クレジット注文No.26

CZ-623C〈本体〉……¥Sofmap特価
CZ-613D-TN〈15″ドットピッチ0.31〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価
標準価格¥634,000　Sofmap特価¥479,800

¥ 3,200×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 4,900×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥ 6,500×72回	ボーナス ¥15,000×12回
¥ 8,200×84回	ボーナス なし
¥10.200×60回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS -2Hセット　月々¥2,800から
3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB

クレジット注文No.41

FM-TOWNS-2H〈本体〉……¥Sofmap特価
FMT-DP531〈14″カラーCRT〉……¥Sofmap特価
FMT-KB105〈10キー付キーボード〉……¥Sofmap特価
B276A010〈システムソフトウェアV1.1〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥687,800　Sofmap特価¥お電話にて

¥ 2,800×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥ 4,500×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥ 5,600×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥ 7,800×84回	ボーナス なし
¥ 9.800×60回	ボーナス なし

買取り・下取り交換の商品の送り先
〒101 東京都千代田区外神田1-8-3
野水ビル3F ソフマップ
買取りセンター

Version up 下取り差額表

●この表に載っていない商品についてはお電話にてお問合わせ下さい。
●下取り差額は随時変動します。お電話で確認して下さい。
●下取り差額のお支払いは、クレジットを御利用になれます。
●下取り、買取りの査定は無料です。
●パソコン以外の周辺機器、ソフト、書等の買取りも行っています。
●都内、近郊の方は、出張買取り致します。(有料)

あなたが今、欲しい機種(新品)　10月23日現在

あなたが今、お持ちの機種

下取機種	PC-9801 RA21の場合 交換差額	PC-9801 RX21の場合 交換差額	PC-9801 nsの場合 交換差額	PC-CLUBの場合 交換差額	PC-286VG STDの場合 交換差額	PC-386M STDの場合 交換差額	CZ-623Cの場合 交換差額	FM-TOWIXS 2Fの場合 交換差額	J-3100SS 002の場合 交換差額
PC-9801VX21	¥165,000	¥ 55,000	¥ 47,000	¥ 11,000	¥ 29,000	¥ 85,000	¥219,000	¥179,000	¥ 9,000
PC-9801VM21	¥193,000	¥ 83,000	¥ 75,000	¥ 17,000	¥ 57,000	¥113,000	¥247,000	¥207,000	¥ 37,000
PC-9801VM2	¥227,000	¥117,000	¥109,000	¥ 51,000	¥ 91,000	¥147,000	¥281000	¥241,000	¥ 71,000
PC-9801UV21	¥225,000	¥115,000	¥107,000	¥ 49,000	¥ 89,000	¥145,000	¥279,000	¥239,000	¥ 69,000
PC-9801LV21	¥199,000	¥ 89,000	¥ 81,000	¥ 23,000	¥ 63,000	¥119,000	¥253,000	¥203,000	¥ 43,000
PC-286VESTD	¥215,000	¥105,000	¥ 97,000	¥ 39,000	¥ 79,000	¥135,000	¥269,000	¥229,000	¥ 59,000
PC-286LSTDN	¥220,000	¥110,000	¥102,000	¥ 44,000	¥ 84,000	¥140,000	¥274,000	¥234,000	¥ 64,000
PC-88VA	¥265,000	¥155,000	¥147,000	¥ 89,000	¥129,000	¥185,000	¥319,000	¥279,000	¥109,000
PC-8801MH	¥277,000	¥167,000	¥159,000	¥101,000	¥141,000	¥197,000	¥331,000	¥291,000	¥121,000
CZ-600C	¥187,000	¥ 77,000	¥ 69,000	¥110,000	¥ 51,000	¥107,000	¥241,000	¥201,000	¥ 31,000
J3100SS-001	¥245,000	¥135,000	¥127,000	¥ 69,000	¥109,000	¥165,000	¥299,000	¥259,000	¥ 89,000
FM-TOWNS-2	¥190,000	¥ 80,000	¥ 72,000	¥ 14,000	¥ 54,000	¥110,000	¥244,000	¥204,000	¥ 34,000
FM-77AV40EX	¥270,000	¥165,000	¥157,000	¥ 10,000	¥139,000	¥195,000	¥329,000	¥289,000	¥119,000

出張買取りいたします。(都内・近郊の方)
自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。(有料)

即、現金にてお支払い

買取りのみの方も電話お待ちしています。
お送りになる方、又は　直接東京店に来られる方 0120-110-994
直接大阪店に来られる方 06-641-8801



オリジナルビデオプレゼント中／

●ただ今、30万円以上お買い上げのお客様には、パソコンを100％活用するためのノウハウがぎっしり詰まったビデオソフト4種類(PC入門編、Macintosh入門編、デザイナー編、ビジネス編)のうちお好きなソフトをプレゼント／ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

ソフト 中古ゲームソフト高額にて買取ります!!

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもどんどん買取りします!!

まず OK!! グレードUP!! どこよりも高く下取り交換します!!

ゲーム機も高額にて買取ります!!

PC-9801/PC-286

商品名	買取り金額
アークスⅡ	¥2,800
アークスロード	¥1,000
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	¥2,000
アンジェラス	¥2,000
アウトサイドストーリィー	¥1,500
イース	¥800
イースⅡ	¥1,000
Wanderers From Ys(イースⅢ)	¥2,000
囲碁Ⅱ	¥3,000
維新の嵐	¥2,500
インペリアルフォース	¥3,000
イエスタデー	¥2,000
ウィザードリィー	¥3,000
ウィザードリィー2	¥2,500
ウィザードリィー3	¥2,500
ウィザードリィー4	¥3,000
ウルティマⅠ	¥1,000
ウルティマⅡ	¥2,000
ウルティマⅣ	¥1,500
ウルティマV	¥3,000

栄冠は君に 買取り金額 ¥3,500

商品名	買取り金額
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥1,500
A列車で行こう	¥2,000
A列車で行こうⅡ	¥4,000
F-15ストライクイーグル	¥1,500
エメラルドドラゴン	¥3,000
エクスタリアン	¥2,000
カリユガの光輝	¥2,000
かわいそう物語	¥1,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,500

機甲師団 買取り金額 ¥3,500

商品名	買取り金額
銀河英雄伝説+セット	¥4,000
グランプリサーカス	¥2,000
クォース	¥3,000
クォータースタッフ	¥3,500
Xak(サーク)	¥3,500
Xak(サーク)Ⅱ	¥3,000
斬(ZAN)5"2HD	¥3,500
斬(ZAN)3.5"2HD	¥3,500
三国志	¥1,500
三国志Ⅱ	¥3,500
サイオブレード	¥1,000
上海Ⅱ	¥1,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
ジャックニクラウスゴルフ	¥2,500
ジェット	¥2,500
水滸伝	¥2,000
スーパー大戦略98	¥1,500
水滸士Ⅱ	¥2,000
スペースローグ	¥3,000
戦略空軍	¥2,500
ソーサリアン	¥2,500
ソーサリアン追加シナリオVol.1	¥1,500
大戦略	¥1,500

商品名	買取り金額
大戦略Ⅱ	¥2,500
大戦略Ⅲ	¥3,000
大戦略マップデータ集	¥1,500
大戦略Ⅱ赤の逆襲編	¥1,500
大戦略Ⅱ世界の激闘編	¥1,500
大海令	¥3,000
太平洋の嵐DX	¥2,000
ダークレイス	¥2,000
ダンジョンマスター	¥3,800
大航海時代	¥3,000
超高速天文シミュレーション	¥3,500

天と地と 買取り金額 ¥3,500

商品名	買取り金額
DISKステーション各種	¥800
提督の決断	¥4,000
ティルナノーグ2	¥2,500
天下統一	¥3,000
電脳学園Ⅱ	¥2,000
電脳学園Ⅲ	¥2,500
デュエル	¥2,500
ディー	¥2,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥3,000
TOPマネージメント	¥1,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,000
南海の死闘	¥2,500
信長の野望全国版	¥2,000
信長の戦国群雄伝	¥3,000

遥かなるオーガスタ 買取り金額 ¥4,500

商品名	買取り金額
バトル	¥3,500

プリンスオブペルシャ 買取り金額 ¥3,000

商品名	買取り金額
ブロミストランド	¥1,500
ファーサイドムーン	¥4,000
BURAI上巻	¥3,000
ブルトン・レイ	¥1,500
ブルトン・レイシナリオ集	¥1,500
ブルトンレイシナリオエディター	¥2,000
プール・オブ・レイディアンス	¥3,000
ブラックレインボー	¥2,500
保存版ロードランナー	¥2,500
ポピュラス	¥3,000
マスターオブモンスターズ	¥2,000
マスターオブモンスターズコレクション	¥2,000
麻雀大会	¥3,000
夢幻戦士ヴァリスⅡ	¥2,000
メルルーン	¥3,000
森田将棋Ⅱ	¥2,500
ルンワース	¥3,000
ロンメル	¥3,000

X68000/X1

X68000シリーズ

商品名	買取り金額
アークスⅡ	¥2,000
アフターバーナー	¥1,500
アルカノイド	¥2,000
R-TYPE	¥1,500
維新の嵐	¥3,500

ウィザードリィーV 買取り金額 ¥4,500

商品名	買取り金額
ウィングス	¥2,000

ウルティマV 買取り金額 ¥3,000

商品名	買取り金額
A-JAX	¥1,500
A列車で行こうⅡ	¥3,500

機甲師団 買取り金額 ¥4,000

商品名	買取り金額
ギャラガ88	¥2,000
クォース	¥2,500
グラナダ	¥3,000
Xak(サーク)	¥2,000
三国志Ⅱ	¥4,500
サンダーブレード	¥2,000
斬～陽炎の時代～	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥2,500
水滸伝	¥3,500
スーパーハングオン	¥2,500
スペースハリアー	¥1,500
ソフトでハードな物語	¥1,500
大海令(キャンペーン版)	¥3,500
ダウンタウン熱血物語	¥3,500
ダンジョンマスター	¥3,000
デスブリンガー	¥2,000
天下統一	¥2,000
南海の死闘(キャンペン版)	¥3,500
熱血高校ドッチボール部	¥2,000
バブルボブル	¥1,500
ファーサイドムーン	¥2,000
ポピュラス	¥3,500
リングマスターⅠ	¥2,000
ワールドコート	¥3,500

X-1シリーズ

商品名	買取り金額
ヴァリスⅡ	¥1,000
ガルフストリーム	¥1,500
サイオブレード	¥1,000
ザ・リタン・オブ・インター	¥1,000
水滸伝	¥2,000
まあじゃん2	¥1,500
マイトアンドマジック	¥1,000
めぞん一刻	¥1,000

PC-88/MSX2

PC-88シリーズ

商品名	買取り金額
アークスⅡ	¥1,500
維新の嵐	¥2,000
WIZARDRY V	¥3,500
ウルティマⅣ	¥2,000
エメラルドドラゴン	¥2,000
きたへ	¥1,000
きまぐれオレンジロード	¥1,000
キャンペン版 大戦略Ⅱ	¥3,000
銀河英雄伝説	¥2,000
クリムゾン	¥1,000
クリムゾンⅡ	¥1,500
クリムゾンⅢ	¥3,000
クォース	¥2,000
Xak(サーク)	¥1,500
三国志Ⅱ	¥3,000

斬～夜叉円舞曲 買取り金額 ¥3,500

商品名	買取り金額
上海Ⅱ	¥1,000
シュバルツシルト	¥1,500
水滸伝	¥2,000
スタートレーダー	¥1,500
ソーサリアンVer.1.1	¥1,500
大航海時代	¥3,000
DUEL 川中島	¥3,000
テトリス VA	¥1,500
デグザⅡ	¥1,500
ティル・ナ・ノーグ88	¥3,000

MSX2シリーズ

商品名	買取り金額
アークスⅡ	¥1,500
アレスタⅡ	¥1,500
イシターの復活	¥1,500
維新の嵐	¥2,000
SDガンダムカプセル戦記	¥2,500
SDスナッチャー	¥3,000
ガンシップ	¥2,500
銀河英雄伝説	¥2,500
クォース	¥2,500
クリムゾンⅡ	¥2,000
Xak(サーク)	¥1,500
三国志Ⅱ	¥3,000
水滸伝	¥2,500
スペースマンボウ	¥2,500
探偵団X	¥1,000
テトリス	¥1,500
ディガンの魔石	¥1,500
ドラゴンスピリット	¥2,500

ドラゴンスレーヤー 買取り金額 ¥3,500

商品名	買取り金額
信長の野望、戦国群雄伝	¥2,500
バルンバ	¥2,000
ファイナルファンタジー	¥2,000
麻雀大会	¥3,500
魔導物語1-2-3	¥3,000
ロードス島戦記	¥3,000

アダルトソフト

PC-9801シリーズ

商品名	買取り金額
ALICEの館	¥1,000
うろつき童子	¥1,500
きゃんきゃんバニー	¥1,500
きゃんきゃんバニースペリオル	¥3,000
殺しのドレス2	¥1,500
省ボーグすずめ	¥1,500
ストローリィー大戦略	¥2,000
世界で一番君が好き	¥2,000
D.P.S	¥1,500
DE・JA	¥1,500
電脳学園	¥1,500
電脳学園Ⅱ	¥1,500
電脳学園Ⅲ	¥1,500
ドラゴンアーマー	¥1,500
ドラゴンナイト	¥1,500
はっちゃけあやよさんⅡ	¥1,500
ぴんきいぽんきい①	¥1,500
ぴんきいぽんきい②	¥1,500
ぴんきいぽんきい③	¥1,500
フォクシー	¥2,000
ポッキー	¥1,500
毎日がエッチ	¥2,000
メルヘンパラダイス	¥1,500
ランス	¥1,500
ランスⅡ	¥2,500
リップスティックアドベンチャー	¥2,000

PC-88シリーズ

商品名	買取り金額
あぶないてんぐ伝説	¥1,500
うつくしき獲物たち	¥1,500
エクスタリアン	¥1,500
エンゼルハーツ	¥1,500
クロッキー	¥1,500
ごくらく天国	¥1,500
ダンジョンバスター	¥2,000
天使たちの午後Ⅱ	¥1,000
天使たちの午後Ⅱ	¥1,500
天使たちの午後Ⅲ	¥1,500
電脳学園Ⅲ	¥1,500
長くてあまい夜	¥1,500
ファンテージョン	¥1,500
ブルームーンストーリィ	¥1,500
ランスⅡ	¥2,000

MSX2シリーズ

商品名	買取り金額
うろつき童子	¥1,500
殺しのドレス2	¥1,500
DE・JA	¥2,000
晴れのち大さわぎ	¥1,500
ピーチアップ各種	¥1,500
ピンクソックス各種	¥1,500
フェリス	¥1,500
ミスティー	¥1,500

X68000シリーズ

商品名	買取り金額
おんせん麻雀2	¥2,000
きゃんきゃんバニースペリオル	¥2,000
口説き方教えます	¥1,500
少女伝説パート2	¥1,500
DOKI DOKI	¥1,500
はっちゃけあやよさん	¥1,500
ぴんきいぽんきい③	¥1,500
楽園の天使たち	¥1,500
ルージュ	¥2,000

FM-TOWNSシリーズ

商品名	買取り金額
ランス	¥1,500
ランスⅡ	¥2,500
D.P.S	¥2,500
AYA	¥3,500

注・箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

今月の高額買取 BEST 4

サイレントメビウス (PC-9801) 買取り金額 ¥5,500

Sim City (PC.98,X68) 買取り金額 ¥4,500

46億年物語 (PC-9801) 買取り金額 ¥4,000

ラグーン (X68000) 買取り金額 ¥3,500

お申し込み方法!

1.お送りになる場合

お売りになられる商品名・ご連絡先(住所・TEL)・氏名・年令(振込みご希望の方は、銀行名・支店名・口座番号)を明記したメモを必ず同封の上、宅配便等にて下記へ品物をお送り下さい。

送り先 〒101 東京都千代田区外神田1-8-3 野水ビル3F ソフマップ買取センター

品物到着後、係員が買取り(下取り)金額を、TELでご連絡致します。

お金は現金書留又は銀行振込みで、1週間以内にお客様の手元に送金させていただきます。

2.直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

◎出張買取り(有料)

各店近郊の方には自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。

高く売る方法!

1.箱、マニュアル、システムディスク等の付属品も忘れずにお持ち下さい。

1.お売りになる前に、汚れなどおとしてきれいにして下さい!

1.お客様が売りたくなった時が、すばり高値です!(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)

1.下取り交換にすれば、さらに高く売れます!下取り交換の場合は、購入予定機種名をご記入の上、下取りセンター宛にお送り下さい。

送り先:〒101 東京都千代田区外神田1-8-3ソフマップ買取センター

1.最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。

東京秋葉原店

●中古ハード売場 2号店(6F・7F・8F) 3号店(2F・3F)

大阪日本橋店

●中古ハード売場 ソフマップビル(4F)

●商品をお送りになられて1週間以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

買取り専用電話

全国通話料金無料 ☎0120-110-994

大阪店来店の方 ☎06-641-8801

通信販売(新品・中古・下取交換)

下取り交換・販売価格のお問合せ ☎0120-110-833

MIDI関係のお問合わせ ☎03-5256-0477

通信販売受付時間 年中無休 ●平日 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00

株式会社 ソフマップ 旧名マップジャパン

●パソコンに関する御用命はお近くのソフマップへ

なんでもファミコンソフト高く買います!!

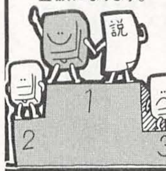
JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

ファミコン・PCエンジン・ゲームボーイ・メガドライブ用ソフト・本体・何でも高く買取ります!!

●この表にのっていないソフトも買取りします。電話でお問合せください。

申し込み方法

●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。※箱・説のどちらかがないと半分の買取り金額になります。



●ソフトと申し込み用紙を一緒に入れてファミコンクラブに送ってください。



●ファミコンクラブで買取り金額を計算します。※書留手数料400円がマイナスされます。¥1,500＋¥600＋¥2,300－¥400＝¥4,000



●現金書留でお金が届きます。※ファミコンクラブに到着後10日ぐらいかかります。



注意

①買取り金額は、変動しますので電話で確認してください。
②日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは必ずお金が届くまで保管してください。
③未成年の方は、保護者の印がないと買取りできません。
④必ず宅急便か、郵便小包みで送ってください。

●ソフトは箱・説明書のどちらかがないと半分の買取り金額になります。

ファミコン

●悪魔城スペシャル	¥2,400	●沙羅曼蛇	¥1,500	●熱血高校ドッチボール部サッカー編	¥3,000
●悪魔城伝説	¥1,800	●三国志(光栄)	¥4,000	●熱血硬派くにおくん	¥1,600
●アフターバーナー	¥2,500	●三国志(ナムコ)	¥2,000	●信長の野望 戦国群雄伝	¥5,000
●アメリカンドリーム	¥1,600	●三国志2	¥6,000	●信長の野望 全国版	¥2,600
●アルカノイド	¥1,600	●サンサーラナーガ	¥3,200	●ハイウェイスター	¥1,800
●アルカノイド2	¥1,600	●シティーコネクション	¥700	●ハイパーオリンピック(ショット付)	¥500
●囲碁九路盤対局	¥3,000	●シャッフルパックカフェ	¥2,300	●爆笑人生劇場	¥3,000
●囲碁指南	¥3,200	●上海	¥2,300	●パチ夫くん3	¥3,400
●囲碁名鑑	¥3,400	●上海2	¥2,200	●パックマン	¥1,800
●1943	¥2,500	●ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2,500	●バトルシティー	¥1,000
●井出洋介名人の実戦麻雀	¥3,000	●水滸伝天命の誓い	¥5,000	●バルーンファイト	¥800
●ウィザードリィ	¥2,500	●スーパーエクスプレス殺人事件	¥1,100	●パロディウスだ	¥2,600
●エキサイトバイク	¥700	●スーパーマリオブラザーズ	¥1,900	●パンチアウト	¥1,800
●SDガンダム2	¥2,100	●スーパーマリオブラザーズ3	¥3,200	●ファイティングゴルフ	¥2,400
●SDガンダム外伝	¥2,700	●スーパーラグビー	¥2,400	●ファイナルファンタジー	¥2,400
●SD戦国武将列伝	¥2,600	●スターソルジャー	¥900	●ファイナルファンタジー2	¥2,400
●SDバトル大相撲	¥1,900	●ゼビウス	¥900	●ファイナルファンタジー3	¥1,800
●SDヒーロー総決戦	¥2,200	●大戦略	¥3,100	●ファイナルラップ	¥2,500
●F1レース	¥1,000	●タイトーグランプリ	¥2,100	●ファミコンウォーズ	¥2,600
●エレベーターアクション	¥1,300	●タイトーチェイスH.Q	¥2,100	●ファミコン名人戦	¥2,800
●オセロ	¥2,800	●ダウンタウン熱血行進曲	¥3,200	●ファミリーサーキット	¥2,500
●おそ松くん	¥2,000	●ダウンタウン熱血物語	¥2,400	●ファミリージョッキー	¥1,900
●オリュンポスの戦い	¥1,200	●武田信玄	¥1,800	●ファミリーボクシング	¥1,600
●貝獣物語	¥600	●武田信玄2	¥2,200	●ファミリーマージャン	¥2,500
●仮面の忍者花丸	¥2,100	●闘いの挽歌	¥1,300	●ファミリーマージャン2	¥2,800
●仮面ライダー倶楽部	¥2,000	●タッチダウンフィーバー	¥2,400	●ファンタジーゾーン	¥900
●GUN-NAC	¥2,100	●谷川浩司の将棋指南2	¥3,000	●ファンタジーゾーン2	¥1,500
●がんばれゴエモン2	¥1,800	●谷川浩司の将棋指南3	¥3,000	●ベースボールファイター	¥2,000
●がんばれゴエモン!からくり道中	¥900	●ちゃっくんぽっぷ	¥800	●ボール トゥ フィニッシュ	¥2,500
●キテレツ大百科	¥1,700	●チャンピオンシップロードランナー	¥1,000	●ボンバーマン	¥1,300
●キャプテン翼	¥1,500	●中華大仙	¥2,000	●マイティボンジャック	¥700
●キャプテン翼2	¥2,800	●ツインビー	¥1,200	●マザー	¥1,200
●ギャラガ	¥1,700	●ツインビー3	¥2,500	●女神転生2	¥3,200
●究極タイガー	¥1,800	●ディグダグ	¥1,000	●めざせパチプロパチ夫君	¥3,000
●ぎゅわんぶらー自己中心派	¥3,000	●ディグダグ2	¥900	●めざせパチプロパチ夫君2	¥3,200
●キングオブキングス	¥1,700	●テクモボウル	¥2,300	●桃太郎伝説	¥2,500
●クォーターバックスクランブル	¥2,000	●鉄道王	¥2,500	●桃太郎電鉄	¥2,800
●グラディウス	¥1,300	●テトリス	¥2,500	●森田の将棋	¥3,100
●グラディウス2	¥2,500	●10ヤードファイト	¥1,500	●四人打ち麻雀	¥2,400
●クレイジークライマー	¥1,600	●ドクターマリオ	¥2,800	●ラストハルマゲドン	¥3,600
●グレートタンク	¥1,400	●トップガン	¥2,300	●ルート16ターボ	¥800
●クロスファイヤー	¥2,100	●トップガン2	¥2,600	●レインボーアイランド	¥2,100
●激亀忍者伝	¥1,800	●ドラゴンクエスト	¥1,600	●レッキングクルー	¥1,000
●けっきょく南極大冒険	¥700	●ドラゴンクエスト2	¥1,500	●ロードファイター	¥1,200
●五目並べ	¥2,200	●ドラゴンクエスト3	¥1,200	●ロックマン	¥3,000
●ゴルフ倶楽部バーディーラッシュ	¥2,100	●ドラゴンクエスト4	¥2,000	●ロックマン2	¥2,800
●魂斗羅	¥1,800	●ドラゴンボールZ	¥3,300	●ロックマン3	¥3,000
●サイドポケット	¥1,500	●中嶋悟のF1ヒーロー	¥2,500	●ワギャンランド	¥2,500
●サッカー	¥1,000	●ナムコクラシック	¥2,300	●イース	¥1,600
●サッカーウイナーズカップ	¥2,400	●熱血高校ドッチボール部	¥3,000	●維新の嵐	¥4,800

PCエンジン

●R-TYPE2	¥2,200	●ダライアス・プラス	¥4,000
●アフターバーナー2	¥3,000	●超絶倫人ベラボーマン	¥2,100
●暗黒伝説	¥2,500	●デコボコ伝説 走るワガマンマー	¥2,700
●イース1・2(CD)	¥3,500	●デス・ブリンガー(CD)	¥2,300
●イメージファイト	¥2,700	●デビルクラッシュ	¥2,500
●ヴァリス2(CD)	¥3,200	●天外魔境(CD)	¥3,000
●ヴァリス3(CD)	¥3,500	●虎への道	¥2,000
●うる星やつら(CD)	¥2,900	●ナグザットオープン	¥2,300
●ウルトラボックス1号	¥1,600	●ナグザットスタジアム(CD)	¥2,500
●ウルトラボックス2号(CD)	¥2,000	●ネクタリス	¥2,400
●エアロブラスターズ	¥2,200	●ネクロスの要塞	¥2,100
●エイリアンクラッシュ	¥2,100	●熱血高校ドッチボールPC番外編	¥2,800
●F1サーカス	¥3,800	●バスティール	¥2,500
●F1ドリーム	¥2,700	●バットマン	¥2,400
●F-1トリプルバトル	¥3,000	●はにい いんざ ろーど	¥2,500
●F1パイロット	¥1,200	●バリバリ伝説	¥2,500
●OEDO 808(CD)	¥2,500	●パワーゴルフ	¥1,000
●オーダイン	¥1,500	●パワードリフト	¥1,500
●オペレーションウルフ	¥2,700	●パワーリーグ3	¥2,700
●ガンヘッド	¥2,000	●P-47	¥2,100
●ギャラガ'88	¥1,000	●ビクトリーラン	¥1,000
●恐竜大図鑑(CD)	¥2,500	●ビックリマンワールド	¥600
●コズミックファンタジー(CD)	¥2,500	●ファイヤープロレスリング	¥3,600
●コブラ(CD)	¥1,300	●ファイティングストリート(CD)	¥2,100
●ゴモラスピード	¥2,400	●ファイナルブラスター	¥2,700
●これがプロ野球'90	¥2,200	●ファイナルラップツイン	¥2,500
●最後の忍道	¥2,500	●フォーメーションサッカー	¥3,500
●サイバークロス	¥1,500	●不思議の夢のアリス	¥2,400
●サイバーナイト	¥2,700	●ブレイクイン	¥2,000
●ザ・プロ野球(CD)	¥2,700	●北斗星の女(CD)	¥1,600
●J.Bハロルドシリーズ	¥2,700	●麻雀ウォーズ	¥2,100
●J.ニクラウスチャンピオンシップ	¥2,300	●麻雀学園(ビデオ付)	¥5,000
●J.ニクラウスワールドゴルフツアー	¥2,600	●麻雀学園マイルド	¥2,500
●雀偵物語	¥2,100	●麻雀悟空スペシャル	¥2,400
●将棋修行初段一直線	¥2,700	●マニアックプロレス	¥1,500
●スーパースターソルジャー	¥2,100	●モトローダー	¥1,600
●スーパー大戦略(CD)	¥2,400	●桃太郎活劇	¥2,700
●スーパーダライアス(CD)	¥2,800	●桃太郎伝説ターボ	¥2,000
●スーパーバレーボール	¥2,500	●USAプロバスケットボール	¥2,400
●スーパー桃太郎電鉄	¥2,800	●遊々人生	¥1,800
●ゼビウス ファードラウト伝説	¥3,500	●ラストハルマゲドン(CD)	¥4,000
●スプラッターハウス	¥2,400	●ラビオレプススペシャル	¥2,300
●スプレンデットサーガ	¥2,300	●ロードランナー・ロストラビリンス	¥1,900
●関ヶ原	¥2,500	●ワールドコート	¥1,600
●ソルビアンカ(CD)	¥2,500	●ワールドスタジアム	¥700
●大地くんクライシス	¥2,400	●ワールドビーチバレー	¥1,900
●タイトーチェイスHQ	¥2,100	●わいわい麻雀	¥2,200
●大魔界村(SG)	¥3,300	●ワルキューレの伝説	¥2,800
●ダウンロード	¥2,000	●ワンダーモモ	¥1,000
●ダブルリンク	¥2,100	●ダイハード	¥2,500

メガドライブ		ゲームボーイ	
●あっぱれ実業王	¥2,100	●あやかし の城	¥1,100
●アフターバーナー2	¥3,000	●SDガンダム外伝	¥1,800
●アローフラッシュ	¥2,100	●F1レース	¥1,500
●キューティー鈴木のリングサイトエンジェル	¥2,500	●おさがわせペンギンBOY	¥600
●クラックダウン	¥2,400	●ゴルフ	¥1,000
●グラナダ	¥2,500	●ちびまる子ちゃん	¥1,200
●ゲイングランド	¥2,500	●ツインビーだ!	¥1,600
●コラムス	¥2,400	●テトリス	¥1,200
●鮫・鮫・鮫	¥2,700	●Dr.マリオ	¥1,500
●三国志・乱世の英雄たち	¥3,500	●信長の野望 全国版	¥2,000
●サンダーフォース3	¥2,800	●パックマン	¥1,200
●スーパーモナコGP	¥3,200	●バットマン	¥1,300
●スーパーリアルバスケット	¥2,000	●バトルシティー	¥1,400
●スーパーライセンス	¥3,500	●飛龍の拳伝説	¥1,500
●ストライダー飛竜	¥3,200	●ファミスタ	¥1,600
●ダイナマイトデューク	¥2,500	●ボンバーボーイ	¥1,500
●ダライアス2	¥3,500	●レーダーミッション	¥1,200
●バーニングフォース	¥2,500	●レッドアリーマー	¥1,400
●ムーンダンサー妖精	¥2,000	●ゴーストバスターズ	¥1,000
●ワールドカップサッカー	¥2,700	●タートルズ	¥1,500

本体類

●ファミコン本体	¥ 4,500
●スーパーファミコン	¥20,000
●ゲームギア	¥13,000
●ツインファミコン	¥10,000
●PCエンジン	¥ 8,000
●PCエンジンコア	¥12,000
●メガドライブ	¥ 7,500
●CDロム²システム (インターフェース付)付属品全ありのみ	¥20,000
●ゲームボーイ	¥ 7,500

本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。尚、故障品は買取りできません。

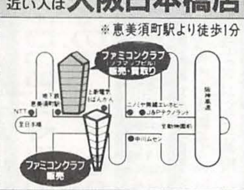
●外箱無	¥1,200引	●AVケーブル無	¥ 500引
●説明書無	¥ 600引	●ビデオケーブル無	¥1,500引
●アダプタ無	¥1,500引	●Y端子無	¥ 600引
●コンバータ無	¥1,500引		
●スティック(又はコントローラ無)	¥2,400引		

近くの人はお店に来てね。交換の受付はお店ではしておりません。

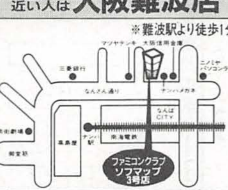
東京に近い人は 東京秋葉原店
※秋葉原より徒歩4分



大阪に近い人は 大阪日本橋店
※恵美須町駅より徒歩1分



大阪に近い人は 大阪難波店
※難波駅より徒歩1分



送り先

日本ファミコンクラブ(株式会社ソフマップ)

東京 〒101 東京都千代田区外神田1丁目8番3号 野水ビル3F ☎03(253)9596
大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号 でんき会館ビル5F ☎06(647)0572

年中無休・受付時間東京/大阪 店頭 ●月～金 AM11:50～PM8:00 (東京1号店のみAM10:50～PM7:00) ●土 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00 電話AM11:00～PM7:00

申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

フリガナ		保護者名
名前	才	印
住所 □□□-□□		
TEL ( )		

ソフト名	付属品	金額	ソフト名	付属品	金額
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	

中古＋新品 人気上昇中

プラス

通販センター

お申し込みはお電話で▶045-505-2163
受付時間▶11:00〜20:00(水曜定休)

●お支払いは銀行振込み及び現金書留でお願いいたします。
●クレジットの場合はクレジット申込用紙をお送りいたします。
●商品のお届けはご入金確認後又はクレジット承認後3〜4日後
●保証はメーカー保証(新品)又は自社保証(中古)となります。

横浜サードウェーブ
(旧、サードウェーブ横浜鶴見店)
通販センター 〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
振込口座▶太陽神戸三井銀行 京浜鶴見支店 ㊣3282421

《超特価人気セット》 ▶月々のお支払いは¥3,000よりOK!!

PC-9801RX21	PC-9801RA21	PC-98DO	PC-9801RS21
PC-9801RX21 PC-KD853N 特 価 ¥288,000	PC-9801RA21 PC-KD853N 特 価 ¥398,000	PC-98DO PC-KD853N 特 価 ¥258,000	PC-9801RS21 PC-KD853N 特 価 ¥338,000
PC-9801ES2	**PC-9801EX2**	**PC-9801UV11**	**PC-8801MCmodele**
PC-9801ES2 PC-KD853N 特 価 ¥378,000	PC-9801EX2 PC-KD853N 特 価 ¥298,000	PC-9801UV11 PC-KD853N 特 価 ¥238,000	PC-8801MC2 PC-KD853N 特 価 ¥178,000

中古ハード▶
在庫例



機 種 名	販売価格	買取価格
PC9801RA2	¥240,000〜	¥210,000〜
PC-9801RX21	¥180,000〜	¥160,000〜
PC-9801VX21	¥170,000〜	¥150,000〜
PC-9801VM11	¥150,000〜	¥130,000〜
PC-9801VM21	¥130,000〜	¥100,000〜
PC-98DO	¥150,000〜	¥130,000〜
PC-9801EX2	¥180,000〜	¥160,000〜
PC-9801UV11	¥130,000〜	¥100,000〜
PC-9801N	¥130,000〜	¥100,000〜

機 種 名	販売価格	買取価格
PC-386M	¥215,000〜	¥185,000〜
PC-286VF	¥150,000〜	¥120,000〜
PC-286V	¥135,000〜	¥110,000〜
X68000セット	¥200,000〜	¥170,000〜
400ラインディスプレイ	¥ 30,000〜	高価買取
TV付ディスプレイ	¥ 35,000〜	高価買取
カラープリンター	¥ 25,000〜	高価買取
PC98用サウンドボード	¥ 13,000〜	高価買取
PC98用ゲームソフト	特 価	高価買取

激安! 特選中古品

PC-8801MC2……¥98,000
PC-8801VA2……¥98,000
PC-8801VA……¥72,000
PC-8801MA2……¥70,000
PC-8801MA……¥68,000
PC-8801FA……¥65,000
PC-8801FE……¥55,000
PC-8801FH……¥45,000
PC-8801MR……¥38,000
PC-8801FR……¥35,000

★高価下取セール中★

お問い合せは▶045-505-2163
貴方の愛機をどこよりも高く査定致します。
交換は更に有利!

例
PC-98DO＋¥90,000⟷ (新品) PC-9801RX21
CZ-601C ＋¥90,000⟷ と交換中!!

低金利クレジット3回〜60回(学生・主婦OK)を御利用下さい

MSX専門店

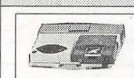
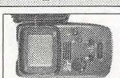
中古ゲームソフト通販(FCを除く)OK!!

MSXハード&ソフト、88ソフト、98ソフト、X68Kソフト
メガドライブ、PCエンジン、ファミコン 在庫多数

横浜サードウェーブ 鶴見店
045-505-2880 営業時間 11:00〜20:00(水曜休)

ハード&ソフト高価下取

機種名	査定価格	販売価格
F1XV、A1WSX	¥28,000〜¥32,000	¥45,000〜
F1XDJ、A1WX	¥25,000〜¥27,000	¥38,000〜
PHC70FD、A1FX	¥20,000〜¥22,000	¥35,000〜
F1XD、A1F	¥14,000〜¥16,000	¥28,000〜
MSX用モニター	高額査定	特価
MSX用プリンター	高額査定	特価
MSX用F・D・D	高額査定	特価
周辺機器	高額査定	特価
ゲームソフト	高額査定	特価

CDROM²セット	PCEngineGTセット
	
CDROM² コアグラフィックス ROMソフト×3 PCソフト×4 中古ソフト×2	PCEngineGT テレビチューナ COMケーブル ACアダプタ ソフト×5
¥4,070×36回	¥3,990×24回

とにかくTELだ 「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

中古ゲームソフト高価買取り中

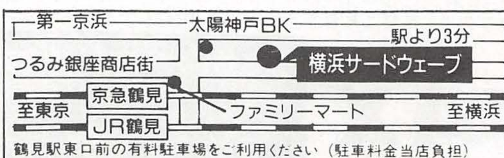
お持ちのゲームソフトを定価の10%〜30%で買取り致します。
(一部買取り出来ないソフトがありますので御了承下さい)

今月特に高く買います。(定価×35%保証)

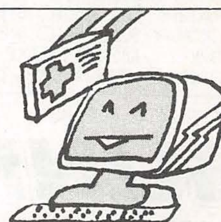
ウイザードリィV、インペリアルフォース、ウルティマV、ポピュラス、シムシティ、天と地と、ルーンワース、大航海時代、SDスナッチャー、メタルギア2、シュヴァルツシルトII、パロディウス、FMパック
(PCエンジンソフト、ROMソフト、FCソフトも高価買取り致します)

★送り方と注意

売りたい場合▶まずTELで値段を聞いて下さい。 決めたら商品を宅急便等で送ってください。 検品終了後直ちに送金します。**買いたい(交換したい)場合▶**まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら現金書留又は口座振込にて送金してください。(交換の場合は商品も) 入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に、「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。**その他▶**上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。※TELによる在庫確認なしの送金は絶対しないでください。(買いたい場合)



鶴見店
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23



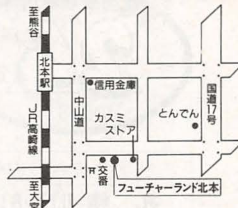
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい



FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿2－40
フューチャーランド北本　(有)明光電気商会

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

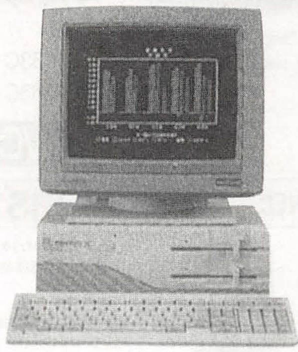
▶低金利クレジットOK‼ 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744 有明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801RX21

PC-9801 RX21 Aセット



- ●PC-9801RX21 ………¥338,000
- ●PC-KD853N(0.31mm) ………¥118,000
- ●PC-PR201GS ………¥135,000

標準価格計 ~~¥591,000~~➡
ご提供価格¥413,000
フロッピーディスク1箱＋プリンター用紙サービス(1000枚)
クレジット(消費税込みの価格)

24回	1回目 ¥21,764	2～24回 ¥21,100
36回	1回目 ¥15,148	2～36回 ¥15,100
60回	1回目 ¥14,534	2～60回 ¥10,100

Bセット



- ●PC-9801RX21 ¥338,000
- ●PC-KD853N(0.31mm) ¥118,000
- ●PC-PR201X(カラープリンター) ¥275,000

標準価格計 ~~¥731,000~~
ご提供価格498,000円
フロッピーディスク1箱＋プリンター用紙サービス

24回	1回目	27,224	2～24回	25,400
36回	1回目	18,537	2～36回	18,200
60回	1回目	16,268	2～60回	12,200

Cセット　お買得品



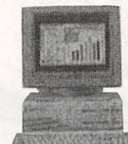
- ●PC-9801RX21 ¥338,000
- ●PC-KD854N(0.39mm) ¥84,800

標準価格計 ~~¥422,800~~
ご提供価格299,000円

24回	1回目	17,500	2～24回	15,200
36回	1回目	12,085	2～36回	10,900
60回	1回目	11,236	2～60回	7,300

NEC PC-9801RA21

Aセット

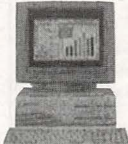


- ●PC-9801RA21 ¥498,000
- ●PC-KD853N ¥118,000
- ●PC-PR201GS(プリンター) ¥135,000

標準価格計 ~~¥751,000~~
ご提供価格 529,000円
フロッピーディスク1箱＋プリンター用紙サービス(1,000枚)

24回	1回目	28,485	2～24回	27,000
36回	1回目	20,848	2～36回	19,300
60回	1回目	14,888	2～60回	13,000

Bセット



- ●PC-9801RA21 ¥498,000
- ●PC-KD853N (0.31mm) ¥118,000

標準価格計 ¥616,000
ご提供価格 429,000円

24回	1回目	23,009	2～24回	21,900
36回	1回目	18,709	2～36回	15,600
60回	1回目	14,583	2～60回	10,500

NEC PC-9801ES2

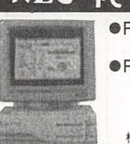


- ●3.5インチFDD搭載 32ビット機
- ●PC-9801ES2 ¥448,000
- ●PC-KD853N(0.31mm) 118,000円

標準価格計 ~~566,000円~~
ご提供価格 398,000円

24回	1回目	21,748	2～24回	20,300
36回	1回目	16,403	2～36回	14,500
60回	1回目	10,063	2～60回	9,800

NEC PC-9801RS21



- ●PC-9801RS21 ¥398,000
- ●PC-KD853N(0.31mm) ¥118,000

標準価格計 ~~¥516,000~~
ご提供価格354,000円

24回	1回目	18,327	2～24回	18,100
36回	1回目	14,484	2～36回	12,900
60回	1回目	9,929	2～60回	8,700

NEC PC-8801MC model2



- ●88＋CD-ROMで楽しさケタ違い
- ●PC-8801MC model2 ¥199,000
- ●PC-KD862S(ステレオアンプ内蔵) ¥99,800

標準価格計 ~~¥298,800~~
ご提供価格222,000円

24回	1回目	12,662	2～24回	11,300
36回	1回目	8,727	2～36回	8,100
60回	1回目	9,527	2～60回	5,400

EPSON PC286BOOK



- ●3.5インチ2HD×2ドライブ搭載
- ●機動性を追求したブックサイズ
- ●PC-286BOOK-STD ~~¥258,000~~

ご提供価格 213,000円

24回	1回目	13,112	2～24回	10,800
36回	1回目	10,880	2～36回	7,700
60回	1回目	8,024	2～60回	5,200

NEC PC電子手帳

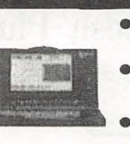


- ●新ビジネスツール
- ●PC-9800シリーズパソコンとの自由な対話を可能にするシリアルインターフェース内蔵

標準価格¥34,800
パソコン接続アダプタセット
標準価格5,000円

電子手帳ET ¥34,800→29,800円
アダプタとセット ¥39,800→33,800円

NEC PC-9801n/ns

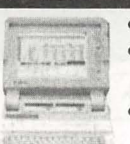


- ●豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン
- ●PC-9801n 標準価格 ~~¥248,000~~ ご提供価格178,000円
- ●PC-9801ns(32ビット) 標準価格 ~~¥298,000~~ ご提供価格238,000円

(クレジット例は98n)

24回	1回目	9,241	2～24回	9,100
36回	1回目	6,808	2～36回	6,500
60回	1回目	9,392	2～60回	4,300

NEC PC-9801T model W2/W5

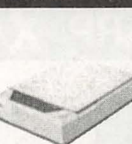


- ●32ビットパワーラップトップ98
- ●PC-9801T model W2 ~~¥548,000~~ ご提供価格408,000円 (40メガHDD内蔵)
- ●PC-9801T model W5 ~~¥758,000~~ ご提供価格568,000円

(クレジット例はW2)

24回	1回目	22,526	2～24回	20,800
36回	1回目	15,566	2～36回	14,900
60回	1回目	13,044	2～60回	10,000

NEC PC-IN502



パーソナルイメージスキャナ
- ●A4サイズまでの原稿が読み取り可能
- ●読取線密度は90、120、180、240ドット／インチを指定可能

標準価格 ~~¥99,800~~
ご提供価格 66,000円

6回	1回目	12,282	2～6回	12,200
12回	1回目	6,565	2～12回	6,300
24回	1回目	5,132	2～24回	3,300

今月の特選品

- ●コニック・87メガハードディスク(SCSI・IF付) AW-P80C ¥176,000 大特価 **¥108,000**
- ●NEC・ページプリンター(新製品) PC-PR1000 ¥288,000 〈EPカートリッジ付〉大特価 **¥216,000**
- ●NEC・ページプリンター(新製品) PC-PR2000 ¥478,000 〈EPカートリッジ付〉大特価 **¥358,000**
- ●NEC・最上級カラープリンター PC-PR201X ¥275,000 大特価 **¥189,000**

プリンター

NM-4150(NEC)……………¥245,000→178,000円
PC-PR150H(NEC)…………¥ 84,800→ 68,000円
PC-PR201B(NEC)…………¥ 99,500→ 76,000円
PC-PR201G(NEC)…………¥158,000→104,000円
PC-PR201J(NEC)…………¥216,000→158,000円
PC-PR201GS(NEC)………¥135,000→105,000円
PC-PR101GS(NEC)………¥115,000→ 90,000円
PC-PR150VH(NEC)………¥ 99,800→ 77,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

FDC-55M(アクセル・5"1ドライブ)・¥ 58,000→ 41,000円
FDC-56M(アクセル・5"2ドライブ)・¥ 85,000→ 54,000円
FDC-355(アクセル・3.5"1ドライブ)・・¥ 58,000→ 36,000円
FDC-356(アクセル・3.5"2ドライブ)・・¥ 85,000→ 49,000円
FDC-57(アクセル・5"オート1ドライブ)・¥ 68,000→ 49,000円
FDC-58(アクセル・5"オート2ドライブ)・¥ 98,000→ 66,000円
FDC-357(アクセル・3.5"オート1ドライブ)・・・¥ 68,000→ 48,000円
FDC-358(アクセル・3.5"オート2ドライブ)・・・¥ 98,000→ 65,000円
SR-20(ICM・20メガHDD)……¥ 98,000→ 79,000円
SR-40(ICM・40メガHDD)……¥118,000→ 93,000円
SR-80(ICM・80メガHDD)……¥168,000→138,000円
AHD-1040-1(アクセル・内臓40メガHDD)・¥148,000→ 89,000円

ソフト

一太郎Ver4.3……………¥ 58,000→ 44,000円
花子Ver2.0………………¥ 58,000→ 44,000円
一太郎dash………………¥ 39,000→ 32,000円
P1EXEplus………………¥ 58,000→ 43,000円
マルチプランVer4.1……¥ 68,000→ 53,000円
マイクロソフトエクセル…¥ 98,000→ 75,000円
ロータス1-2-3…………¥ 98,000→ 76,000円
THE CARD3………………¥ 48,000→ 38,000円
忍者3PRO…………………¥ 42,000→ 35,000円
忍者3NOTE………………¥ 32,000→ 27,000円
桐……………………………¥ 98,000→ 75,000円
Quick BASIC Ver4.5……¥ 20,000→ 17,000円
Quick C Ver2.0…………¥ 20,000→ 17,000円
アシストカード……………¥ 9,700→ 8,700円
アシストカルク……………¥ 9,700→ 8,700円
F1DATABOX………………¥ 32,000→ 26,000円

その他

TN-98E(400カウントバスマウス)・・¥ 9,800→ 5,800円
SR-007(縦型ラック、サンクサプライ)・¥ 24,500→ 16,800円
サウンドミュージシャン(SNE・FM音源ボード)・・¥ 25,000→ 19,800円
文豪mini7R(NEC・ワープロ)……¥198,000→145,000円
文豪mini5RD(NEC・ワープロ)……¥188,000→139,000円
サウンドオーケストラV(SNE・FM音源ボード)・・・¥ 35,000→ 29,800円
サウンドオーケストラL(SNE・FM音源ボード)・・・¥ 28,000→ 21,800円
SC-2C(Needs・プリンター切替器)・・¥ 7,500→ 6,000円
SC-232(Needs・RS232C切替器)・・¥ 7,500→ 6,000円
EMJ2000mkIII(メルコ・2メガEMSボード)・¥ 44,800→ 35,800円
PC-IN503G(NEC・カラーイメージスキャナー)・・¥145,000→116,000円
PC-IN506(NEC・カラーイメージスキャナー)・・・・¥228,000→182,000円

●アフターケア完全保証　●全国無料配達　●ビジネスソフト特価販売中　●営業時間 AM10:00～PM8:00

ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社　メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

☎0468-483290

年中無休AM10時　PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3-9-6
株メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご勤の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキて、お知らせ下さい
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC　PC-8801FE2



- PC-8801FE2 ますます身近にパワフルデビューテレビとつなげる本格パソコン
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　203,800円(税別)

商品番号 236	一括払価格	148,000円
24回	初回 9,040円	7,200円×23回
36回	初回 5,560円	5,000円×35回

NEC　PC-8801MC

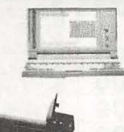


- PC-8801MC model2 マルチメディアの世界を広げるCD-ROM対応パソコンついに登場 CD-ROMドライブ装備
- PC-KD862S 14インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンク2モード)

標準価格　298,800円(税別)

商品番号 235	一括払価格	198,000円
36回	初回 7,060円	6,700円×35回
48回	初回 9,780円	5,100円×47回

NEC　PC-9801NS



- PC-9801NS CPU80386SX搭載が高速処理をノートで実現した
- PC-PR102TL3 日本語熱転写プリンタ
- PC-9801N-19 プリンタケーブル

標準価格　355,000円(税別)

商品番号 261	一括払価格	288,000円
48回	初回 10,380円	7,500円×47回
60回	初回 11,340円	6,300円×59回

NEC　PC-98DOプラス

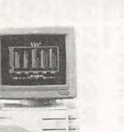


- PC-98DOプラス 98のビジネスソフトも使いたい　でも88のホビーソフトも魅力的　こんなワガママを心地よくひきうけてくれます
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　362,800円(税別)

商品番号 262	一括払価格	278,000円
36回	初回 10,160円	9,400円×35回
48回	初回 11,880円	7,200円×47回

NEC　PC-9801RX21



- PC-9801RX21 多彩なニーズにコストパフォーマンスで応えるディスクトップ98標準モデル
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　422,800円(税別)

商品番号 237	一括払価格	298,000円
48回	初回 8,880円	7,800円×47回
60回	初回 6,940円	6,600円×59回

NEC　PC-9801RA21



- PC-9801RA21 処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現　戦略的ビジネスを実現する32ビット標準機
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　582,800円(税別)

商品番号 239	一括払価格	428,000円
48回	初回 14,380円	10,900円×47回
60回	初回 13,140円	9,200円×59回

NEC　PC-9801EX2



- PC-9801EX2 性能も機能も本格的ビジネス仕様　多彩に使いこなせる3.5インチディスクトップ98
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　432,800円(税別)

商品番号 230	一括払価格	318,000円
48回	初回 10,580円	8,300円×47回
60回	初回 9,940円	7,000円×59回

NEC　PC-9801ES2



- PC-9801ES2 高速32ビットCPUと高機能OSでパワー増強　実力の3.5インチディスクトップ98
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　532,800円(税別)

商品番号 250	一括払価格	398,000円
48回	初回 12,680円	10,400円×47回
60回	初回 10,140円	8,800円×59回

SHARP　X68 EXPERTII



- CZ-603C X68000マインドを継承する知的拡張性　変わらないことの意味が見えてくる　X68000FDモデル
- CZ-605D 15型カラーディスプレイテレビ(スピーカー・チルトスタンド同梱)

標準価格　453,000円(税別)

商品番号 251	一括払価格	368,000円
48回	初回 12,480円	9,600円×47回
60回	初回 11,540円	8,100円×59回

SHARP　X68 SUPERHD



- CZ-623C 「ザ」の冠詞にふさわしい完成度　WSとしての新しい展開が見えてくる
- CZ-613D 15型カラーディスプレイテレビ(スピーカー・チルトスタンド同梱)

標準価格　633,000円(税別)

商品番号 258	一括払価格	528,000円
48回	初回 16,680円	13,800円×47回
60回	初回 11,940円	11,700円×59回

SHARP　X68000 PROII



- CZ-653C X68000に異次元の扉をひらく実用性　新たな主張が見えてくる　X68000 FDモデル
- CZ-603D 14型カラーディスプレイ(チルトスタンド同梱)

標準価格　369,300円(税別)

商品番号 256	一括払価格	298,000円
48回	初回 8,880円	7,800円×47回
60回	初回 6,940円	6,600円×59回

SHARP X68000PROII HD



- CZ-663C X68000に異次元の扉をひらく実用性　新たな主張が見えてくる　X68000 HDモデル
- CZ-603D 14型カラーディスプレイ(チルトスタンド同梱)

標準価格　479,800円(税別)

商品番号 257	一括払価格	398,000円
48回	初回 12,680円	10,400円×47回
60回	初回 10,140円	8,800円×59回

FMTOWNS　OASYS セット

・本体	FMTOWNS-2F	378,000円
・ディスプレイ	FMT-DP531	89,800円
・キーボード	FMT-KB105	30,000円
・プリンター	FMPR-204B	80,000円
・PRケーブル	FM60-711	6,800円
・FM-OASYS	B276Y012	55,000円
・TOWNS-OS	B276A010	20,000円

標準価格　659,600円(税別)

商品番号 247	一括払価格	498,000円
48回	初回 16,480円	13,000円×47回
60回	初回 13,340円	11,000円×59回

FMTOWNS HABITATセット

・本体	FMTOWNS-2F	378,000円
・ディスプレイ	FMT-DP531	89,800円
・キーボード	FMTKB105	30,000円
・富士通Habitat		6,800円
・モデムカード1200	FMT-MD202	30,000円
・TOWNS-OS	B276A010	20,000円

標準価格　554,600円(税別)

商品番号 248	一括払価格	428,000円
48回	初回 14,380円	10,900円×47回
60回	初回 13,140円	9,200円×59回

FUJITSU FM TOWNS2F



- FM TOWNS 2F モデル2F本体
- FMT DP531 カラーCRTディスプレイ 14
- FMT KB105 JISキーボード(テンキー付)
- B276A010 TOWNS OS V1.1 L20

標準価格　517,800円(税別)

商品番号 242	一括払価格	398,000円
48回	初回 12,680円	10,400円×47回
60回	初回 10,140円	8,800円×59回

FUJITSU FM TOWNS2H



- FM TOWNS 2H モデル2H本体
- FMT 531 カラーCRTディスプレイ 14
- FMT KB105 JISキーボード(テンキー付)
- B276A010 TOWNS OS V1.1 L20

標準価格　687,800円(税別)

商品番号 241	一括払価格	548,000円
48回	初回 18,380円	14,300円×47回
60回	初回 14,940円	12,100円×59回

EPSON　PC-286VG



- PC-286VGSTD スタンダードの新基準　より速くより使いやすく進化した軽快16ビットマシン
- CR-4000 14型カラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　362,800円(税別)

商品番号 259	一括払価格	278,000円
48回	初回 11,880円	7,200円×47回
60回	初回 9,840円	6,100円×59回

EPSON　PC-386VR



- PC-386VRSTD 高速処理を可能にしたハイコストパフォーマンスの32ビットマシン
- CR-4000 14型カラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　442,800円(税別)

商品番号 260	一括払価格	348,000円
48回	初回 10,780円	9,100円×47回
60回	初回 8,540円	7,700円×59回

EPSON　PC-286UX



- PC-286UXSTD コンパクトボディで高速・大容量に対応 3.5インチFDDタイプの16ビットマシン
- CR-4000 14型カラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　362,300円(税別)

商品番号 243	一括払価格	268,000円
36回	初回 11,960円	9,000円×35回
48回	初回 8,680円	7,000円×47回

EPSON　PC-386M



- PC-386MSTD スピードと拡張性の追求から生まれた本格派 3.5インチFDDタイプの32ビットマシン
- CR-4000 14型カラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格　422,300円(税別)

商品番号 246	一括払価格	328,000円
48回	初回 9,080円	8,600円×47回
60回	初回 11,440円	7,200円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
National	パナソニック	FS-A1ST	87,800	74,800
	カラー漢字プリンタ	FS-PC1	59,800	49,800
	ディスプレイテレビ	TH-14G2	60,000	50,800
SONY	カラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800	42,800
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	51,800
NEC	CDROMドライブ	PC-8801-30	30,300	25,800
	CDROMI/F	PC-8801-31	34,800	29,800

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
EPSON	ドット漢字プリンタ	VP-550PC	87,000	64,800
	熱転写プリンタ	AP-850PC	96,800	72,800
SHARP	カラー漢字プリンタ	CZ-8PG2	160,000	128,000
	ドット漢字プリンタ	CZ-8PK10	97,800	79,800
	熱転写プリンタ	CZ-8PC4	99,800	64,800
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	49,800
	ドット漢字プリンタ	FMPR-353G	138,000	108,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR201/80A	275,000	228,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/65A	215,000	178,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/60A	158,000	128,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/45	95,000	78,800
	熱転写プリンタ	PC-PR350	168,000	138,000
	熱転写プリンタ	PC-PR150VL	84,800	69,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150T	64,800	53,800

完全保証　全国どこでもアフターサービスOK

低金利クレジット　予算に応じ3P〜60回まで

FAXでも注文OK　FAX 0468(48)3273

全国無料配送　日曜 祭日 指定日 OK

消費税　広告はすべて消費税込みの価格で表示してあります

掲載以外の商品もお気軽にお問合せ下さい

NEC マイコンショップ C&C

SHARP X68000 EXEショップ

FUJITSU FMショップ会

いよいよ、本社展示スペース開設!



とにかく してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!! ●送料無料(2万円以上)

★買って安心中古品も保証付。★価格は 10月5日 現在のものです。★品物が着いた時のお支払もできます。(代引)

買取り価格	買取り機種	販売価格
	本　体	
¥210,000	PC-9801RA2	¥240,000
¥160,000	PC-9801RX2	¥175,000
¥150,000	PC-9801VX21	¥170,000
¥140,000	PC-9801VX2	¥160,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥110,000	PC-9801VM2(640K)	¥139,000
¥110,000	PC-9801N	¥135,000
¥100,000	PC-9801LV21	¥125,000
¥130,000	PC-9801LV22	¥159,000
¥120,000	PC-9801UV11	¥140,000
¥120,000	PC-9801UV21	¥140,000
¥ 90,000	PC-9801UV2(640K)	¥110,000
¥140,000	PC-98DO	¥159,000
¥130,000	PC-286VF-STD	¥149,000
¥120,000	PC-286VE-STD	¥139,000
¥ 90,000	PC-286US-STD	¥109,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥ 50,000	PC-88VA	¥ 65,000
¥ 45,000	PC-8801MA	¥ 55,000
¥ 40,000	PC-8801FA	¥ 50,000
¥ 35,000	PC-8801MH	¥ 45,000
¥ 30,000	PC-8801FH30	¥ 40,000
¥ 25,000	PC-8801SR30	¥ 35,000
¥170,000	X68000セット	¥198,000
¥180,000	X68000ACEセット	¥210,000
¥230,000	X68000EXPERTセット	¥260,000
¥ 30,000	X1ターボZ	¥ 45,000
¥ 28,000	MSX2+	¥ 40,000
¥ 20,000	MSX2ドライブ付き	¥ 29,000
	ディスプレイ	
¥ 35,000	PC-KD853N	¥ 48,000
¥ 30,000	PC-KD854N	¥ 42,000
¥ 35,000	PC-KD863S	¥ 55,000
¥ 25,000	PC-KD862	¥ 42,000
¥ 35,000	PC-TV353	¥ 53,000
¥ 38,000	PC-TV453N	¥ 58,000
¥ 30,000	XC-1498C	¥ 42,000
¥ 28,000	CU-14FD	¥ 40,000
	プリンター	
¥ 20,000	PC-PR101TL3	¥ 35,000
¥ 30,000	PC-PR201TL3	¥ 45,000
¥ 35,000	VP-800PC	¥ 50,000
¥ 25,000	AP-550PC	¥ 40,000
高価買取	その他機種	¥ 大特価

パソコン ワープロ OA機器

高価下取セール

今月の新品目玉品

- ●CZ-653C, CZ-602D……¥269,000
- ●PC-286C……¥129,800
- ●PC-PR201J……¥135,000
- ●PC-286BOOK-STD……¥198,000
- ●87Mハードディスク……¥ 99,800

新品特価&特選中古

- ●X68000ACE HD セット(CZ-611C+CZ-611D)……¥250,000
- ●PC-8801 VA2……¥119,000
- ●PC-9801N……¥135,000
- ●PC-9801LV21……¥125,000
- ●PC-9801LV22……¥159,000
- ●PC-PR102TL3……¥ 25,000
- ●PC-8801MA……¥ 60,000
- ●ターボZセット(CZ-880CB+CZ-880DB、ステレオ音源、Z-ベーシック)¥ 89,800
- ●200ラインモニター……¥ 12,000
- ●HBP-F1(MSX用、熱転写)……¥ 30,000
- ●NM-9950-2(136桁、ドットカラー)……¥ 89,000
- ●PC-PR201J 新品 (136桁、ドットカラー)……¥135,000
- ●AW-P80C 新品 (コニック、87Mハードディスク)……¥ 99,800
- ●BLTSR40(緑電子、RX、RS、RA用内蔵ハード、40M)……¥ 55,000
- ●SR-40(40Mハードディスク、EOシステム付)……¥ 59,000
- ●CA-40LSG(新松付40Mハードディスク)……¥ 79,000
- ●FDC-358 新品 (3.5インチ、2HD、2DDオートリバース)……¥ 54,800
- ●リトルオーケストラ-L 新品 (ステレオFM音源)……¥ 14,900
- ●FM 新品 (98用サウンドボード)……¥ 12,800
- ●200カウントマウス 新品 ……¥ 2,900
- ●ビジネス&ゲームソフト……¥ 激 安

新品 / 下取り品	PC-9801 RA21	PC-9801 RS21	PC-9801 RX21	PC-9801 N	PC-98DO	X68000 PRO2+ CZ-602D
PC-8801FA	¥285,000	¥230,000	¥180,000	¥135,000	¥149,000	¥235,000
PC-9801RX2	¥155,000	¥ 95,000	¥ 50,000	¥ 18,000	¥ 19,000	¥105,000
PC-9801UV11	¥210,000	¥155,000	¥110,000	¥ 73,000	¥ 74,000	¥165,000
PC-9801VM2	¥230,000	¥160,000	¥115,000	¥ 78,000	¥ 79,000	¥175,000
PC-9801VM21	¥215,000	¥155,000	¥100,000	¥ 63,000	¥ 64,000	¥155,000
PC-9801VX2	¥180,000	¥130,000	¥ 80,000	¥ 38,000	¥ 39,000	¥130,000
PC-9801VX21	¥175,000	¥120,000	¥ 68,000	¥ 28,000	¥ 29,000	¥115,000
PC-9801DO	¥195,000	¥135,000	¥ 85,000	¥ 53,000	――	¥140,000
PC-286V-STD	¥235,000	¥175,000	¥125,000	¥ 88,000	¥ 90,000	¥180,000
X68000セット	¥160,000	¥100,000	¥ 55,000	¥ 18,000	¥ 18,000	――

◀その他の組合せも高価下取りします。

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!



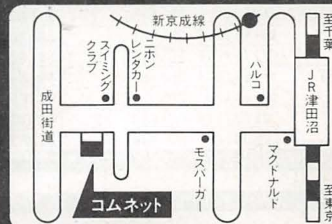
株式会社 コムネット

☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



日本橋店5周年記念セール 各店協賛 同時開催



▲掲載価格には消費税は含まれておりません。　▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い――激安販売中!!

PC-9801 RX21
定価 ¥338,000
新同 ¥208,000

PC-9801 RA21
定価 ¥498,000
新同 ¥315,000

PC-9801 RS21
定価 ¥398,000
新同 ¥268,000

マッキントッシュ SE30/40mbHDD
定価 ¥808,000
新品 ¥465,000

DYNA BOOK
(J3100SS-002)
定価 ¥228,000
新同 ¥178,000

FM-TOWNS-2Fセット
(＋DPC531, KB101)
定価 ¥487,800
新品 ¥298,000

X-68000 EXPERTII-HDセット
新品 超破格値奉仕中

X-68000 EXPERTIIセット
新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROII-HDセット
新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROIIセット
新品 超破格値奉仕中

ディスプレイ

●PCKD881	定価¥118,000	¥86,000
●PCKD882	定価¥89,800	¥66,000
●PC-TV455	定価¥147,000	¥89,800
●PC-TV454	定価¥128,000	¥79,800
●N5913L	定価¥138,000	¥98,000
●CU-14TV	定価¥99,800	¥73,000
●CU-14FD	定価¥74,800	¥45,000
●XC-1498CII	定価¥107,000	¥53,000
●XC-1498C	定価¥99,800	¥50,000
●PCKD854N	定価¥89,800	¥45,000
●CU21HD	定価¥148,000	TELにて

プリンター

●PC-PR201/65A	定価¥215,000	¥158,000
●PC-PR201/60A	定価¥158,000	¥116,000
●PC-PR201GS	定価¥135,000	¥98,000
●PC-PR150VL	定価¥84,800	¥63,000
●PC-PR150T	定価¥64,800	¥48,000
●LBP-A404	定価¥265,000	TELにて
●CR3410CL+CSF	定価¥128,000	¥68,000
●CR3415CL	定価¥148,000	¥70,000
●TX-24CL	定価¥69,800	¥40,000
●VP2600PC	定価¥145,000	TELにて
●AP900PC	定価¥94,800	TELにて

富士通・TOWNSフェアー
FMTOWNS-2 セット
FMT-DP531
FMT-KB105
TOWNSシステム
5セット限り
¥249,800
※御購入予定の方、今がチャンス!!

掲載価格は10月15日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。(安くなる場合が多い)

パソコンディスカウントSHOP
UBERS ユーバース

●代金引換システム
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。(手数料別)

●お申込み方法
①お問合せ ご注文は お電話で!!
②コンピュータ登録 (ご予約受付)
BANK
③お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット)
④配送センターより発送 (ご入金確認後)

PC-386 LSR-STD
定価 ¥538,000
新品 超破格値奉仕中

PC-386 VR-STD
定価 ¥348,000
新品 超破格値奉仕中

PC-9801N
定価 ¥248,000
新同 ¥145,000

PC-9801NS
定価 ¥298,000
新同 ¥198,000

ハードディスク

●SRC-41/セット	定価¥138,000	¥85,000
●SRC-81/セット	定価¥188,000	¥115,000
●SRC-131/セット	定価¥228,000	¥140,000
●LittleE40	定価¥99,800	¥62,000
●CRCMH4B	定価¥99,800	¥58,000
●CRCIHR4	定価¥107,800	¥69,800
●CARRY DISK40	定価¥148,000	¥69,800
●TRAST40S	定価¥118,000	¥79,800
●CA1318SC(SCSI/F付)	定価¥277,000	¥138,000
●メルコRAMボード		20%～50%OFF
●I/OデータRAMボード		20%～50%OFF

ソフト

●一太郎VER4.3	定価¥58,000	¥42,800
●花子Ver2	定価¥58,000	¥42,000
●MS/DOSVER3.3C	定価¥9,800	¥7,500
●MS/WINDOWS	定価¥20,000	¥16,500
●エクセル	定価¥98,000	¥68,000
●PIEXEPLUS	定価¥58,000	¥43,000
●ロータス123Rel2.2J	定価¥98,000	¥68,000
●Z'sWord JG Ver2	定価¥58,000	¥43,000
●クイックBASIC	定価¥20,000	¥15,000
●マイフェス98Ver5	定価¥38,000	¥28,500
●CCT98II	定価¥15,000	¥12,000

PC-ONE
(PC286LP)
定価 ¥298,000
新品 超特価奉仕中

PC-CLUB
(PC286C-STD)
定価 ¥168,000
新品 超破格値奉仕中

PC-98 DO＋
定価 ¥278,000
新品 超破格値奉仕中

PC-9801 EX2
定価 ¥348,000
新同 ¥230,000

PC-9801 Tmodel W2
定価 ¥548,000
新同 ¥390,000

PC286BOOK
定価 ¥258,000
新同 ¥185,000

PC-286 VG-STD
定価 ¥268,000
新同 ¥178,000

PC-286NOTE-F
定価 ¥198,000
新同 ¥130,000

■日本橋店(大阪)
恵美須町駅から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06) 631―4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸三井銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース

■神戸店
元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078) 371―1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸三井銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース

■京都店
地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075) 341―1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸三井銀行 京都四条支店
口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!! あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

ゲームに金縛り!!





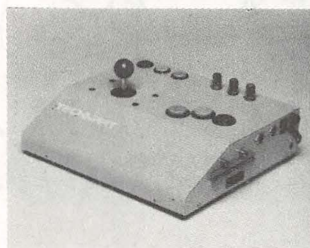






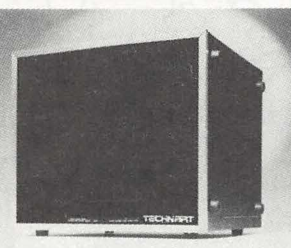






■QC-1 ¥19,800

クオリティコンパクトをコンセプトに設計されたコントロールBOXの傑作です。人間工学に基づいて決定されたラウンドシュイプのボディに最高級のパーツだけを厳選してセッティングしました。ジョイスティックは2･4･8方向切替自在、2人同時プレイ用拡張端子やオーディオ端子も用意されています。RGB調整ボリューム付。



■18インチRGBモニター ¥78,000

ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。

※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム

高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。

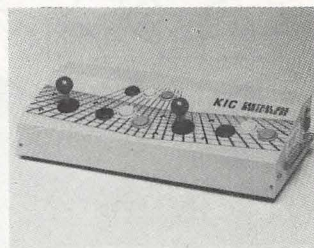
最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大/縮小も自由に行えます。

メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。

本体（コントローラ付）¥58,000

ゲームカセット¥28,000〜¥35,000

ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■KIC-045DX（ニュータイプ）

Ⓐ¥34,000 Ⓑ¥28,000 Ⓒ¥37,000

コントロールBOXのロングセラーがバージョンアップしました。すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス。さらにRGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま。家庭用テレビのビデオ入力につないでプレイするAタイプ、RGBテレビ専用のBタイプ、どちらでも使えるCタイプの3機種があります。

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。

②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!

③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。

④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。

⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。

⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。

⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。

入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。

もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

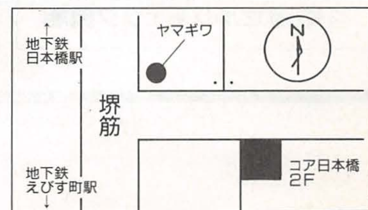
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641



遊び無限大 LAM-1

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用RGB21ピン(15ピン)対応モニターにLAM-1を接続するだけで簡単にビデオゲームが楽しめます。

LAM-1



本体サイズ 220W×70H×250Dmm

19,800円

ジョイスティック

BASIC CONTROLLER III FOR AMUSEMENT USE / CONTROL / A B C / LOTUS PRESS LTD.

7,500円

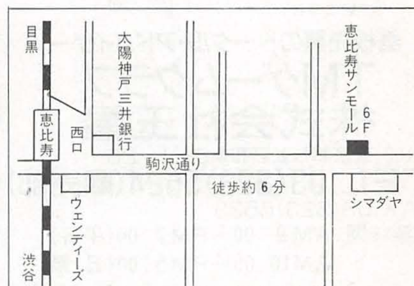
麻雀パネル ハーネスセット

7,000円

今月のおすすめ品

究極タイガー	20,000円
火　激	12,000円
球界道中記ロムキット	15,000円
麻雀刺客	8,000円
麻雀放浪記	3,000円

当社はコピー商品の取扱いは致しておりません。



資料請求は62円切手2枚を同封の上、DS係までお願いします。

在庫豊富にございます。
営業時間平日 10:00〜19:00
日祭 11:00〜17:00
毎月第三日曜定休

株式会社ロータスプレス
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3−5−8
恵比寿サンモール6F
☎03−760−6630

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,580円大航海時代, ランペルール, 水滸伝, プール・オブ・レディアンス, 信長・武将風雲録, 群雄伝, 斬〜夜叉, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, やじうまペナントレース 2, ファンタジーIV, ウイザードリィI・II・III, T&T, FORMULA・C・M・S, 各7,700円サーク・II, テイル・ナ・ノーグ, アークスII, ドラゴンスレイヤー, イースIII, ルーンワース, 手天童子, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, ZERO, BURAI, クリムゾンIII, ワールドゴルフIII, エメラルドドラゴン, 各6,830円, グラムキャッツ, やじうまペナントレース, 雀ボーグすずめ, おとめ・ぱーてぃ, SLOPE, イエスタデー, RUN RUN狂走曲, 帰り道は危険がいっぱい, 全国温泉麻雀, 魔王の幻影, エメラルド伝説, ポッキー, ウィングマンSP, 無敵刑事大打撃, 湘南伝説, トワイライトゾーンIV, まあじゃん2, アユミ, クリムゾンII, イースII, サバッシュ, クリスタルドリームII, 各5,960円テトリス, 自己中心派・2・3, 上海II, RAY・GUN', イルミナ, X'na(サキナ), 星の砂物語, キャンキャンバニーsprior, うろつき童子, ドラゴンナイト, クロッキー, 殺しのドレス2, エクスタリアン, ウエディングラプソディー, ドラゴンバスター, PURE, DE・JA, ランスII, セーラ服戦士フェリス, リップスティックアドベンチャー2, D・P・S・SG, メルヘンパラダイス, ピアス, 各5,080円キャンキャンバニー, ザ・コックピット, ドリームプログラムシステム, ぴんきいぽんきい1・2・3, 世界でいちばん君が好き, ドキドキカードリーグ 各3,330円はっちゃけあやよさん・II, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, ウォーターフロントAD, 美少女写真館番外編, 各2,650円リップスティック1〜5 各11,200円バランスオブパワー, ウイザードリィ#IV, V, ミッドガルツ, LALF, (9,280円ガンシップ), 各12,980円三国志・II, ミュージックアート88, 提督の決断, 10,200円銀河英雄伝説+SET,

PC-9801シリーズ

各12,980円提督の決断, 三国志II, サイレントメビウス, 各12,100円大海令(限定版), 10,340円ガンシップ, 4,210円エイトレクスゴルフ・C, プロミストランド, 各4,380円大戦略IIIパワーアップキット, '90マップ, 各11,200円遙かなるオーガスタ, A列車で行うII, (限定) ウイザードリイ#4, #5, 四柱推命NEW銀河, D〜欧州蜃気楼, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス2, バトル, 天と地と, 各8,580円シムシティ, 大戦略III'90, 大航海時代, 維新の嵐, 水滸伝, 天下統一, 信長・群雄伝, 斬, ランペルール, ブリッツ フリーク, アクティー, レジオナルパワー, ダークレイスII, マーキュリー, エメラルドドラゴン, ダンジョンマスター, ロードス島戦記, ポピュラス, レナム, ファンタジーIV, ウィザードリィ#1〜3, クオータースタッフ, スペースローグ, 黄金の羅針盤, バトルチェス, 天竺への道, 永世名人, ウルティマV, ぷりんぐあっぷ, バーズテール, 億万長者II, T&T, クエスト・フォー・グローリー, ソーサリアン, 銀河英雄伝説2, 各7,700円, プリンスオブペルシャ, BURAI, XakII, ナビチューン, アマランス, ヒルズファー, ザーク・レジェンド, ブルトンレイ, エアー・コンバット, サバッシュ, ドラゴンスレイヤー, 戦略空軍, 電脳学園II, III, スタートレーダー, マスターオブ・モンスター, イースIII, インペリアルフォース, アークスII, 手天童子, サーク, DUEL98, 南海の死闘, D-AGAIN, ルーンワース, ラ・ヴァルー, 陽炎迷宮, ミスティブルー, ブラックレインボー, ガンダムクラシックオペレーション, 各6,830円カオスエンジェル, RUN RUN狂走曲, レビュー, 探偵団X, 無敵刑事大打撃, 魔王の幻影, グラムキャッツ, F15ストライクイーグル, DOLL, ウィングス, SLOPE, 谷川・将棋指南III, 帰り道は危険がいっぱい, エメラルド伝説, 雀ボーグすずめ, 石道, 自己中心派1・2, 銀河, ごくらく天国 , 満開電飾, ポッキー, せろり, アリス達の午後1・2, ピンボール ピンボール, トワイライトゾーンIV, バルバトウスの魔女, やじうまペナントレース, スタークルーザー, リガルード, パズニック, (8,060円46億年物語) 各8,330円FAR SIDE MOON, 栄冠は君に, 各5,960円ドラゴンナイト, テトリス, X指定, リップスティックAD・2, クオース, 殺しのドレス2, ストロベリー大戦略, ランス2, デザート, DE・JA, ウエディングラプソディー, ランス・II, トリロジー, メルヘンパラダイス, X'na-キサナ, RAY・GUN, Dungeon-Buster, うろつき童子, あーくしゅ, ルージュ, 世界でいちばん君が好き, ピアス, D・P・S・SG, スクール・うおーず, エクスタリアン, セーラ服戦士フェリス, 星の砂物語, FOXY, キャンキャンバニーsprior, ペロンチョ身体検査, 各5,080円ぴんきいぽんきい1・2・3, 琉球, ブルトンレイシナリオエディタ, ドキドキカードリーグ, キャンキャンバニー, あぶないてんぐ伝説, 3,330円デイ・ウォーズ, 上洛指令, アナザージェネシス, 美少女写真館番外編, ウォーターフロントAD, 各2,630円ピンクソックス創刊・2号, 2,550円S・D創刊, 各 10,200円銀河英雄伝説+SET, RYU-哭きの竜

X-68000シリーズ

各8,580円シムシティ, ポピュラス, ダンジョンマスター, 銀河英雄伝説2, スペースローグ, C版大戦略2, ウルティマV, T&T, レナム, 夢幻戦士ヴァリスII, 水滸伝, 信長・群雄伝, 維新の嵐, 雀豪2, 斬, 天下統一, めぞん一刻完結編, 実践ビリヤード, 各8,320円サンダーブレード, ファーサイドムーン, 機甲師団, 栄冠は君に, 各7,700円ラグーン, AXIS, エアーコンバット, ソルフィース, ネイオス, ダイナマイトデューク, マーキュリー, アトミックロボキット, ライナス, 闇の血族, ワールドコート, アークスII, サラマンダ, ダウンタウン熱血物語, D-Again, サイバリオン, グラナダ, A-JAX, スーパーハングオン, サバッシュ, ドラゴンスピリット, スーパー大戦略, メタルサイト, ルーンワース, ジェミニウイング, 銀河英雄伝説, サーク, ジェノサイド, イースIII, ホーリークエスト, ブルトンレイ, 熱血高校サッカー編, ニューラルギア, 各6,830円幻獣鬼, ピンボール ピンボール, モトス, V'BALL, パックマニア, 熱血高校ドッチボール部, アルカノイド, ファンタジーゾーン, ウォーニング, キューブランナー, スライス, パズニック, プロディア, まあじゃん2, R-タイプ, やじうまペナントレース, 帰り道は危険がいっぱい, 各5,960円リップスティックAD, 2, ピアス, うろつき童子, DE・JA, RAY-GUN, プランマーカー, キャンキャンバニーSP, ストロベリー大戦略, テトリス, エクスタリアン, 星の砂物語, D・P・S・SG, Rouge, クオース, スペースハリアー, ザ・コックピット, ボスコニアン, SXウインドゥ, 妖獣クラブ, ランス・II, メルヘンパラダイス, 6,280円バブルボブル, 3,000円グラディウス, 各5,080円キャンキャンバニー, ドリームプログラムシステム, 各 11,200円A列車で行うII, ザ・スーパーラスベガス2, 10,300円ガンシップ, 7,190円ギャラガ88, 各3,330円アリスの館, あやよさん, 花札天国, 10,200円銀河英雄伝+SET, 8,060円アフターバーナー, 各12,980円三国志II, 太平洋の嵐DX, 提督の決断, 各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1, 4,8300円Z's STAFF PRO Ver2.0, 23,800円Gツール, 12,500円Stationery-PRO, 各15,980円MUSIC PRO, MIDI版は24,500円 37,800円C・コンパイラV2.0, 15,300円た〜みのる2 33,800円ハイパーワープロ, 16,800円サイバーノート, 20,500円サイバースティック(12,400円アナログジョイパット)

FM-TOWNS

各8,580円 続・ダンジョンマスター・カオスの逆襲 ターボアウトラン, 大航海時代, イメージファイト, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, バブルボブル, ポストマン, ヒーローオブ・ランス, サイバーシティ, ラストサバイバー, スーパーオデッセイ, ルパン三世, アシストカルク・ワード, ロケットレンジャー, ドラゴンウォーズ, T&T, スペースローグ, 各8,330円機甲師団, 栄冠は君に, 各7,700円ダンジョンマスター, スーパー大戦略, 闇の血族, メリーゴーランド, バルーザの復讐, sim city, D-Again, ライザンバー, AYA, ドラゴンスレイヤー, インディージョーンズ, T・D・F, マンホール, バトルチェス, Zero, 各6,830円ファミスタ'90, Zac Mckracken, 各10,330円信長・戦国群雄伝, 維新の嵐, 水滸伝, ランペルール, ガンシップ, R-TYPE, 各11,200円遙かなるオーガスタ, ポピュラス, ウルティマ1-2-3, HYPER PLANET, 各5,960円D・P・S, D・P・S SG, ルージュ, ピアス, テトリス, HABITAT, 5,240円D-リターン, 5,080円エイトレクスゴルフクラブ, エクセレント10 14,700円提督の決断, 三国志II, 35,300円ハイパー遊名人, 47,800円Fm-OASYS, 21,200円F-BASIC386V1.1, 38,000円アニメ君, 各1,4800円My Fair Lady CANI, CANII, TOWNS VNET, 2,6800円イミテーター, 32,800円HICH Cコンパイラ,

MSXシリーズ

各8,580円大航海時代, 維新の嵐, 麻雀刺客, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト2, ガンシップ, 信長・群雄伝, ローグアライアンス, かんたん手帳リフィルくん, ウイザードリイ#1, #2, トンネルズ&トローズ, 神の聖都, DD倶楽部, グラフザウルスV2,0, 各7,700円ドラゴンスレイヤーV1, クリムゾンIII, エメラルドドラゴン, サークII, 魔導物語1・2・3, スーパー大戦略, ルーンワース, BURAI, アークス・II, 銀河英雄伝説, ダンバイン, 画楽多(サンプル付), ラ・ヴァルー, 電脳学園II, 各6,830円ソリッドスネーク, イース・II, 湘南伝説, シンセサウルスVer2.0, 雀ボーグすずめ, ロボクラッシュ, ウイングマンSP, ガールズパラダイス, クリムゾンII, めぞん一刻・完結, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, ピンクソックス1・2・3セット, ランダーの冒険3, メンバーシップゴルフ, やじうまペナントレース, A列車で行こう, FIRE HAWK, シルヴィアーナ, 7,560円SDガンダム2, ガチャポン戦記, 各5,960円あ〜くしゅ, ドラゴンナイト, 殺しのドレス2, シエナンドラゴン, Rouge, イルミナ, RAY・GUN, ランス, FOXY, うろつき童子, メルヘンパラダイス, プレイボールIII, キャンキャンバニーSP, エクスタリアン, ポッキー, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ, DE・JA, セーラー服戦士フェリス, ファミクルパロディック2, マスターオブモンスター, ピアス, 星の砂物語, 各5,080円D・P・S, あぶないてんぐ伝説, ぴんきぃぽんきぃ①, ②, ③, らくらくアニメ, クオースⓇ, スーパーピンクソックス, 世界でいちばん君が好き, 10,200円銀河英雄伝説+SET, 12,980円三国志II, 11,200円バランスオブパワー, 各10,330円信長群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, 大航海時代Ⓡ, (5,520円激突ペナントレースⓇ,) 各1,700円ディスクステーション各号, 3,400円D・Sデラックス号, 3,330円ピーチアップ各号, 2,460円ピンクソックス1・2・3号, あやよさんII, 美少女写真館番外編, 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-Write II, 17,350円MIDIサウルス, 21,700円ハンディスキャナ, ※生ディスク1枚5"2D50円, 5"HD100円, 3.5"DD170円他

厚生年金 / テニスコート / ソフトショップ ラム / C-ストア / 上毛新聞社 / 交番 / 新前橋駅

駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
    振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 送料は1本以上、500g以下360円、2kg以下670円、2kg以上980円、多い場合は返金します。
  - X1・FM77AV・スーパーファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00、12/25〜1/6 朝10時より
  定休日　11月12日(月)・19日(月)、12月10日(月)、1月1日　12/25〜1/6 朝10時より
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して御申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17−13

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

信頼と安心の日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

中古パソコン買取り・下取り・販売

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト他

お申し込みはお電話一本!!

㈱日本マイコン流通センターの全国通信販売システム

1. 全国どこでも激安販売 全国どこでも同じように同じ激安価格で商品を購入することができますので、地域による損得がありません。

2. お電話1本で簡単申込み ご自宅や会社に居ながらにして、お電話だけで簡単にお申し込みができます。また、FAXや郵便などでもご注文お問い合わせをお受け致しております。

3. クレジット大歓迎! 全国どこでも分割払いによるお求めができます。(但し、一部離島でご利用できない地域があります) 3回～60回の均等分割払いをはじめ、ボーナス併用払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払いなどあらゆる支払方法が可能です。クレジットカードをお持ちでない方でも利用できます。

4. 支払の延期ができます。 初回のお支払を数ヵ月さきに延長するスキップ払いもお受け致します。お支払いを1ヵ月から5ヵ月先に延長することができます。(但しクレジットご利用時に限る)

5. クレジットカードでもOK! クレジットカードをお持ちのかたは、カードでの決済もできます。使い慣れたカードのカード番号をお聞かせ下さい。

6. 商品お届け日の指定ができます。 留守がちの方も安心! 商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します。また日中留守にされる方には夜間(PM6:00～8:00)のお届けも可能になりました。

7. 代金引き換え払いもOK! 「振込や送金に行く暇が無くて……」という方も安心、商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払いして戴くシステムを導入致しました。
＊代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は保護者と一緒にお申し込みください。なお、このシステムには若干の手数料がかかりますので予めご了承ください。

(年内開設予定)

日本マイコン流通センター

8. ワイドな保証 通常の保証に加え、当社独自の保険システムを完成いたしました。盗難や不注意による事故でも安心! お求め頂いた商品と同等の商品をお届け致します。詳しくはお電話でお問い合わせください。

9. 中古と新品の組合せも自由自在 パソコン本体は中古品でディスプレイは新品……などというようにお客様のご要望どうりの組合せが可能です。なお、当社の中古品はメーカーとのタイアップによる万全のチェックをしておりますので安心してお求めになれます。

正社員募集中!!

- ●勤務地：渋谷
- ●資格：高卒以上、18才～20才くらい迄
- ●勤務時間：10:00～19:00(実働8時間)
- ●休日休暇：週休制(土日は原則勤務)、夏期休暇、年末年始、特別休暇、慶弔休暇など
- ●給与：月給制 ¥165,000以上
- ●待遇：交通費全額支給、社員販売制度、社員商品貸出制度
- ●業務内容：電話による応対、店舗の接客、商品管理など
- ■応募方法：電話のうえ面接時間を確認後、履歴書を持参してください。

03-463-2361 人事課 弘瀬(ひろせ)



新品限定激安品

NEC PC-9801LS5

新品限定5台 44%引

定価¥866,000

税込特価¥498,000

- ●40メガHDD内蔵&3.5 FDD2基搭載
- ●32ビット高速処理
- ●1.6メガRAM標準実装
- ●ラップトップで最高の見やすさ〔プラスマティスプレイ〕搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	¥38,050	¥37,300
20回	¥29,760	¥29,100
24回	¥26,820	¥24,600
36回	¥20,970	¥17,400

アルトス アルトス40

44%引 発売記念特価! 限定20台

定価¥138,000

税込特価¥79,800

- ●SCSIタイプで初の9万円以下!
- ●発売記念の特価てすのてチャンスをお見逃しなく!
- ●PC98、286用40メガSCSIハードディスク
- ●SCSI I/F付、ユーティリティソフト付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,577	¥7,400
15回	¥7,175	¥5,900
30回	¥5,354	¥3,200

アルトス アルトス100

42%引 発売記念特価! 限定20台

定価¥198,000

税込特価¥119,000

- ●SCSIの100メガで初の13万円以下!
- ●バッファーメモリ付でデータ伝送速度を従来比の2倍実現
- ●PC98、286用100メガSCSIハードディスク
- ●SCSI I/F付、ユーティリティソフト付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,685	¥11,000
18回	¥ 7,650	¥ 7,600
24回	¥ 5,910	¥ 5,900

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いか月々一〇〇円程度値上げになる予定てす 御諒承下さい

高〜い修理代がぜ〜んぶ無料（タダ）!

業界唯一 他店には無い「安心の総合保険つき!」

★なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!

※1月1日日は臨時休業させて頂きます

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい

当社独自!! 業界初の安心総合保険を開発!

火災



盗難



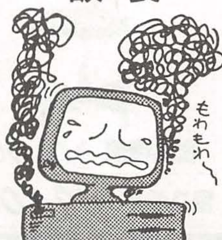
不注意による故障



落雷等の天災



破裂



輸送中の事故



移動中の破損



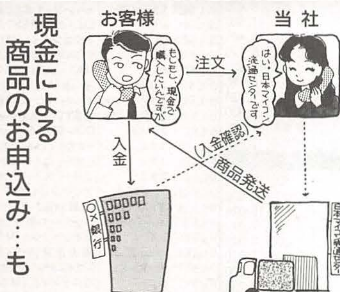
日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。
（但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも保険料をお支払いいただければ同様のサービスが受けられます。）

カード取扱い提携会社

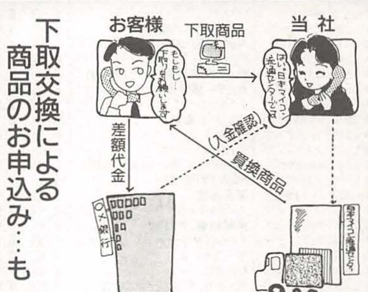
JCB / VISA / UC / DC / 日本信販 / CF

商品のお申込みは、お電話でお気軽に!!

現金による商品のお申込み…も

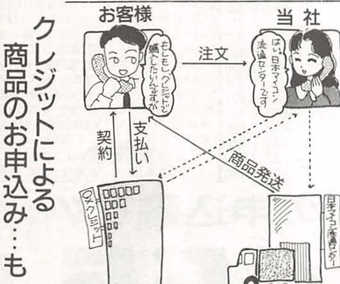


下取交換による商品のお申込み…も

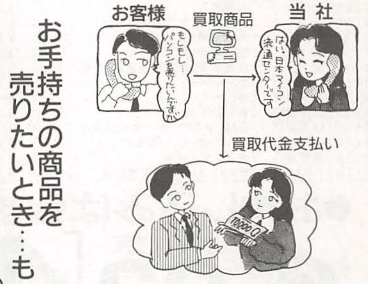


親切なオペレーターがやさしくおこたえします!

クレジットによる商品のお申込み…も



お手持ちの商品を売りたいとき…も



※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目をごらん下さい。

お気軽にお電話でお問合せ、又は ご来店を!!

分割払い取扱い提携会社

※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。

オリックスクレジット / 日本信販 / JACCS / オリエント / CF / 日総信

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

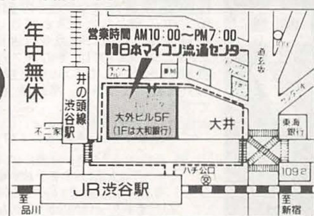
受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 (普) 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 (普) 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 (普) 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 (普) 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は 株日本マイコン流通センターです

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

パソコンデスク・ゲームソフト販売のページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

全国通信販売OK！ 渋谷駅前店にてパソコンデスク展示中！

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実！

高級パソコンデスク

全機種対応 / 業務用として開発設計 / 強度バツグン / 移動自由（ストッパー付キャスター）

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評！

PD-99

定価¥40,000 税込み特価¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400

900 / 30 / 415 / 50 / 20 / 302 / 20 / 192 / 90 / 1280 / 400 / 700 / 355 / 100・165・440・505の4段階に調節可

PD-120

定価¥40,000 税込み特価¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400

1200 / 30 / 165～565 / 50 / 345 / 20 / 840～1240 / 350 / 700 / 355

高級パソコンデスクPC-11

※別売引出しユニットF060E（税込特価¥3,000）もあります

税込特価 ¥15,800

スチール製パソコンデスク DS-30

※写真の引出しユニットは別売（¥3,000）です

DS-30サイズ 幅650×奥行600×高さ1225(mm)

税込特価 ¥9,900

パソコンチェア CCF-120

税込特価 ¥11,000

★上記のDS-30とCCF-120をセットで買うと、税込特価 ¥19,800!!

サプライ商品

キーボード防塵カバー

オールセパレートのビニールタイプです。

PKB-X68PRO	(X68PRO用)
PKB-X68	(X68、X68ACE、X68EXP用)
PKB-98VM	(PC98VM11、DO用)
PKB-TOWNS10	(FMタウンズ 10キー付JIS用)
PKB-TOWNS	(FMタウンズJIS用)
PKB-98R	(RX、RA、RL、EX、ES用)
PKB-98V	(VM21、VM2、VX、VF用)
PKB-98U	(UV2・11・21、U2、UX、CV用)
PKB-88	(88MH・FH・MA・FA・VA・FE・MA2用)
PKB-286	(286V・VE・VF・VS用)

全品 税込特価 ¥2,400

HOYA TVフィルター DF-JR

（12～15インチ用）

視力低下をストップ!!

- 映り込み防止、静電気カット
- クリーニングキット付
- メガネでおなじみの一流メーカー HOYA製品

税込特価 ¥8,000

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
PC-8801シリーズ用(SR以降)				
B-LS01	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-LS02	ENIX	手天童子	8,800	7,920
B-LS03	ENIX	FORMULA C.M.S	9,700	8,730
B-LS04	ENIX	プラジェータ	7,800	7,020
B-LS05	ENIX	ミスティー・ブルー	8,800	7,920
B-LS06	ENIX	ワールドゴルフIII	8,800	7,920
B-LS07	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-LS08	elf	DE・JA	6,800	6,120
B-LS09	elf	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-LS10	elf	FOXY	6,800	6,120
B-LS11	アーテック	バルバトゥスの魔女	7,800	7,020
B-LS12	アイセル	キャンキャンコレクション	5,800	4,900
B-LS13	ウルフチーム	アークスII	8,800	7,920
B-LS14	ウルフチーム	斬 夜叉円舞曲 アナログ専用	9,800	8,820
B-LS15	カクテルソフト	セーラー服戦士フェリス	6,800	6,120
B-LS16	クリスタルソフト	クリムゾンIII	8,700	7,830
B-LS17	クリスタルソフト	夢幻の心臓III	9,700	8,730
B-LS18	ゲームアーツ	ハラキリ	8,700	7,830
B-LS19	システムソフト	ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,920
B-LS20	スタジオウイング	MIRRORS 夢の血族 CD版	9,800	8,820
B-LS21	ソフトタウン	NEWTYPE 88	16,800	15,120
B-LS22	ハート電子	陽炎迷宮	8,800	7,920
B-LS23	バショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-LS24	ファミリーソフト	無敵刑事 大打撃	7,800	7,020
B-LS25	フェアリーテール	X・na(キサナ)	6,800	6,120
B-LS26	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-LS27	マイクロキャビン	サークII	8,800	7,920
B-LS28	マイクロキャビン	サークII PC88VA/98共用	8,800	7,920
B-LS29	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-LS30	光 栄	三国志II	14,800	13,320
B-LS31	光 栄	三国志II サウンドウェア付	17,200	15,480
B-LS32	光 栄	大航海時代	9,800	8,820
B-LS33	光 栄	提督の決断	14,800	13,320
B-LS34	光 栄	信長の野望・武将風雲録〔予約〕	9,800	8,820
B-LS35	光 栄	ランペルール	9,800	8,820
B-LS36	徳間書店	おとめパーティー	7,800	6,630
B-LS37	徳間書店	おんなのこけーさつたい	7,800	6,630
B-LS38	徳間書店	GAL WARS キャピキャピルン！	6,800	5,780
B-LS39	徳間書店	ゴルフ きゃぴきゃぴるん	7,800	7,020
B-LS40	徳間書店	全国おせん麻雀	7,800	6,630
B-LS41	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
PC-9801シリーズ用				
B-LS42	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-LS43	ENIX	手天童子	8,800	7,920
B-LS44	ENIX	ミスティー・ブルー	8,800	7,920
B-LS45	ENIX	46億年物語	9,200	8,280
B-LS46	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-LS47	アーテック	ダークレイスII	9,800	8,820
B-LS48	アートディンク	栄冠は君に・高校野球全国大会	9,500	8,550
B-LS49	アスキー	ウィザードリーV	12,800	11,520
B-LS50	イマジニア	シムシティー	9,800	8,820
B-LS51	イマジニア	ポピュラス	9,800	8,820
B-LS52	ウエストサイド	GRAND PRIX CIRCUS	9,800	8,820
B-LS53	ウルフチーム	D ～欧州蜃気楼～	12,800	11,520
B-LS54	ウルフチーム	Ryu「哭きの竜」より	11,600	10,440
B-LS55	コナミ	クォース	6,800	6,120
B-LS56	コナミ	天と地と	12,800	11,520
B-LS57	フェアリーテール	X・na(キサナ)	6,800	6,120
B-LS58	マイクロキャビン	Xak(サーク)II 98/88VA共用	8,800	7,920
B-LS59	風雅システム	アクティー	9,800	8,820
B-LS60	風雅システム	アマランス	8,800	7,920
B-LS61	風雅システム	ビートバイス	8,800	7,920
X68000用				
B-LS62	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-LS63	SPS	キューブランナー	7,800	7,020
B-LS64	SPS	たーみのる2	17,800	16,020
B-LS65	T&Eソフト	幻獣鬼	7,800	7,020
B-LS66	T&Eソフト	ルーンワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-LS67	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-LS68	ZOOM	ラグーン	8,800	7,920
B-LS69	アルシスソフトウェア	ナイトアームズ	9,700	8,730
B-LS70	イマジニア	シムシティー	9,800	8,820
B-LS71	イマジニア	ポピュラス	9,800	8,820
B-LS72	ウルフチーム	AXIS ～FZ戦記	8,800	7,920
B-LS73	ウルフチーム	グラナダ	8,800	7,920
B-LS74	ウルフチーム	RYU ～哭きの竜より～	11,600	10,440
B-LS75	コナミ	A-JAX	8,800	7,920
B-LS76	システムサコム	メタルサイト	8,800	7,920
B-LS77	システムソフト	エアーコンバット 遊撃王II	8,800	7,920
B-LS78	システムソフト	天下統一	9,800	8,820
B-LS79	シャープ	サイバリオン	8,800	7,920
B-LS80	下石システム開発	フォーミュラー68K Ver.2	19,800	18,810
B-LS81	光 栄	三国志II	14,800	13,320
B-LS82	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,280
B-LS83	電波新聞社	ギャラガ'88	7,380	7,380
B-LS84	電波新聞社	源平討魔伝	7,020	7,020
B-LS85	電波新聞社	ドラゴンスピリット	7,920	7,920
B-LS86	電波新聞社	バブルボブル	7,020	7,020
B-LS87	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,020	7,020
B-LS88	電波新聞社	モトス	7,020	7,020
MSX・MSX2用				
B-LS89	B. P. S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS90	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS91	BIT2	ファミクル・パロディック2(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS92	BIT2	MIDIサウルス Ver.00ST(MSX2/DISK)	19,800	17,820
B-LS93	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS94	elf	DE・JA(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS95	elf	ドラゴンナイト(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS96	elf	FOXY(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS97	elf	RAY・GUN(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS98	アスキー	石 道(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS99	カクテルソフト	キャンキャンバニースペリオール(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS100	カクテルソフト	世界でいちばん君が好き！(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-LS101	グレイト	DOKI DOKI Gard League(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-LS102	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX/ROM)	5,800	4,930
B-LS103	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX2/ROM)	5,800	4,930
B-LS104	コナミ	ソリッドスネーク(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS105	コンパイル	アレスタII(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS106	コンパイル	魔導物語1-2-3(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS107	コンパイル	ランダーの冒険III(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS108	システムソフト	ロボクラッシュ(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-LS109	ハート電子	陽炎迷宮(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS110	バンプレスト	SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(MSX2/DISK)	8,600	7,740
B-LS111	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-LS112	マイクロキャビン	サークII〔11月発売〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS113	マイクロキャビン	フレイの大冒険〔12月発売〕turbo R専用/DISK	7,800	7,020
B-LS114	リバーヒルソフト	シード・オブ・ドラゴン〔11月発売〕turbo R専用/DISK	8,800	7,920
B-LS115	光 栄	三国志II(MSX2/DISK)	14,800	13,320
B-LS116	光 栄	三国志II CD付(MSX2/DISK)	17,200	15,480
B-LS117	日本デクスタ	妖魔降臨(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS118	日本テレネット	アルバトロスII(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS119	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(MSX2/DISK)	8,700	7,830
B-LS120	日本ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(MSX2/DISK)	8,700	7,830

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455（ヨシココ）



●申込書の送り先/〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。
又、代金を送られる際はおつりのないようにお願いします。

パソコンデスクのお申込み方法

必ずお電話でお申込み下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年 月 日

注文番号	品 名

フリガナ	生年月日
氏 名	昭和 年 月 日 (才)
住 所(〒)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買取・下取・販売のページ

※11月11日は臨時休業させて頂きます。

中古パソコン 周辺機器 高価買い取り・下取り実施中!!

全国どこでも高価で即、現金買い取りいたします

買い取りは即、現金でお支払します

買い換えの方も中古・新品を問わず高価で下取りします

日曜・祭日もAM10:00〜PM7:00まで営業しております

中古パソコン8年目の実績! 安心と信頼が売りものです

今月の特選限定中古品

(当社の中古品の中でも特にお買得の品をあつめ限定で販売致します。)

NEC PC-9801VX41

定価¥630,000

中古税込特価 ¥228,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5″2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(10MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	¥14,060	¥13,300
36回	¥ 8,420	¥ 8,000
60回	¥ 7,640	¥ 5,300

NEC PC-9801VX4

定価¥693,000

中古税込特価 ¥224,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5″2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(8MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	¥13,180	¥13,100
36回	¥10,360	¥ 7,800
60回	¥ 7,920	¥ 5,200

NEC PC-9801VM4

定価¥830,000

中古税込特価 ¥185,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5″2HDディスク2基搭載
- 256Kバイトのメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,925	¥13,800
24回	¥10,850	¥ 9,100
36回	¥ 6,525	¥ 6,500

NEC PC-9801VX21

定価¥433,000

中古税込特価 ¥195,000

- 5″2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(10MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,450	¥12,400
24回	¥11,250	¥ 9,600
36回	¥ 8,675	¥ 6,800

NEC PC-9801VX2

定価¥433,000

中古税込特価 ¥185,000

- 5″2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(8MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,925	¥13,800
24回	¥10,850	¥ 9,100
36回	¥ 6,525	¥ 6,500

NEC PC-9801VM2

定価¥415,000

中古税込特価 ¥148,000

- 5″2HDディスク2基搭載
- 256Kバイトのメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,320	¥13,700
18回	¥10,400	¥ 9,400
36回	¥ 5,220	¥ 5,200

NEC PC-PR201H3

定価¥225,000

中古税込特価 ¥89,800

- 136桁24ピンカラー漢字ドットプリンター
- 漢字65字/秒、カナ260字/秒の高速印字
- ビジネスに不可欠なB4横サイズの用紙が利用可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,131	¥ 9,800
18回	¥ 6,370	¥ 5,700
36回	¥ 5,097	¥ 3,100

NEC PC-PR201H2

定価¥245,000

中古税込特価 ¥84,800

- 136桁24ピンカラー漢字ドットプリンター
- 漢字60字/秒、カナ220字/秒の高速印字
- ビジネスに不可欠なB4横サイズの用紙が利用可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,056	¥ 9,200
15回	¥ 7,200	¥ 6,300
30回	¥ 5,704	¥ 3,400

東芝 J3100SS(ダイナブック)

定価¥198,000

中古税込特価 ¥109,000

- 超人気ノートタイプパソコン
- 3.5″ディスク搭載
- 豊富なソフトでビジネスやゲームなんでもOK!
- 海外のソフトも利用できます

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,435	¥10,100
20回	¥ 7,830	¥ 6,300
36回	¥ 4,885	¥ 3,800

買い換え差額の分割払い大歓迎!!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本！ 渋谷駅前徒歩0分！

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RA21 お奨めCRT & HDDセット

NEC	PC-9801RA21(32ビットパソコン)	¥498,000
三 洋	0.31ピッチ高解像カラーモニター	¥ 79,800
アイテック	IT-RL90(90メガ内蔵SCSI-HDD)	¥198,000
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 4,800
合計定価		¥780,600

35%引

税込特価 ¥512,900

回数	1回目	2回目以降
18回	¥33,935	¥32,700
24回	¥26,151	¥25,400
36回	¥18,818	¥18,000

● RA21専用の内蔵SCSIポートを利用した最新式内蔵型ハードディスクをセットにして、さらにスピードアップ！

NEC PC-9801RX21 お奨めCRT & HDDセット

NEC	PC-9801RX21(人気16ビットパソコン)	¥338,000
三 洋	0.31ピッチ高解像カラーモニター	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSI-HDD)	¥138,000
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 4,800
合計定価		¥560,600

37%引

税込特価 ¥357,700

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,563	¥17,700
36回	¥14,990	¥12,500
60回	¥12,869	¥ 8,300

● NEC製HDDユニットを搭載した40メガSCSIハードディスクをセットにし、使いやすさは最高！

エプソン PC-Club カラーディスプレイセット

エプソン	PC286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000
三 洋	0.31ピッチ高解像カラーモニター	¥ 79,800
合計定価		¥247,800

税込特価 ¥190,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥11,400	¥11,100
24回	¥ 9,900	¥ 9,400
36回	¥ 9,350	¥ 6,600

● 3.5 2ドライブ装備の本格派！ PC98用ソフトが使えます！
● 超小型で場所をとらずにパソコンが楽しめます。
● アナログディスプレイとのセットですのできれいなグラフィックが楽しめます。

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC	PC-9801RA21	¥498,000	¥325,000	¥30,100	¥16,100	¥11,400
NEC	PC-9801RS21	¥398,000	¥275,000	¥25,500	¥13,600	¥ 9,600
NEC	PC-9801RX21	¥338,000	¥219,000	¥20,300	¥10,800	¥ 7,600
NEC	PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥ 7,300
NEC	PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	¥866,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
NEC	PC-9801T-W5(40メガHDD内蔵)	¥758,000	¥568,000	¥52,700	¥28,100	¥19,900
NEC	PC-9801T-W2	¥548,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
NEC	PC-9801UV11	¥265,000	¥185,000	¥17,100	¥ 9,100	¥ 6,500
NEC	PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-9801N	¥248,000	¥164,000	¥15,200	¥ 8,100	¥ 5,700
NEC	PC-9801NS	¥298,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥ 7,300
NEC	PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	¥448,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,800	¥ 6,900
NEC	PC-98DO+	¥278,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-8801MC2(CD搭載)	¥199,000	¥119,000	¥11,000	¥ 5,900	¥ 4,100
NEC	PC-8801MC1	¥169,000	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,900	¥ 3,500
NEC	PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,800	¥ 4,700	¥ 3,300
東 芝	J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥139,000	¥12,900	¥ 6,800	¥ 4,800
東 芝	J3100SS002(ダイナブック2FDD)	¥228,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝	J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝	J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝	J3100GT-041A(40メガHDD内蔵)	¥598,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
エプソン	PC-286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000	¥145,000	¥13,400	¥ 7,100	¥ 5,000
エプソン	PC-286LP-STD(PC-ONE)	¥298,000	¥248,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,700
エプソン	PC-386LS-H40(40メガHDD内蔵)	¥763,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
エプソン	PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
エプソン	PC-386-STD	¥598,000	¥238,000	¥22,100	¥11,800	¥ 8,300
エプソン	PC-386VR-STD	¥348,000	¥268,000	¥24,900	¥13,200	¥ 9,400
エプソン	PC-386M-STD	¥328,000	¥259,000	¥24,000	¥12,800	¥ 9,100
エプソン	PC-286NOTE-F	¥198,000	¥149,000	¥13,800	¥ 7,300	¥ 5,200
エプソン	PC-286L-STD-N	¥348,000	¥135,000	¥12,500	¥ 6,600	¥ 4,700
エプソン	PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
エプソン	PC-286BOOK-H20	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン	PC-286VG-STD	¥268,000	¥219,000	¥20,300	¥10,800	¥ 7,600
エプソン	PC-286VS-STD	¥388,000	¥225,000	¥20,900	¥11,100	¥ 7,900
エプソン	PC-286UX-STD	¥268,000	¥189,000	¥17,500	¥ 9,300	¥ 6,600
富士通	FMタウンズ2	¥398,000	¥169,000	¥15,700	¥ 8,300	¥ 5,900
富士通	FMタウンズ2F	¥378,000	お電話にて	ただ今、FMタウンズフェアー開催中！		
富士通	FMタウンズ2H(20メガHDD内蔵)	¥548,000	お電話にて	激安価格で販売中です。		

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 SUPER HDセット

CZ-623C-TN	¥498,000
CZ-613D-TN	¥135,000
合計定価	¥633,000

税込特価 ¥476,000

回数	1回目	2回目以降
30回	¥19,980	¥19,500
36回	¥17,640	¥16,700
60回	¥13,880	¥11,100

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ	CZ-623C(X68K・SUPER-HD)	¥498,000	¥368,000	¥34,100	¥18,200	¥12,900
シャープ	CZ-603C(X68K・EXPERT II)	¥338,000	¥254,000	¥23,600	¥12,500	¥ 8,900
シャープ	CZ-602C(X68K・EXPERT)	¥356,000	¥239,000	¥22,200	¥11,800	¥ 8,300
シャープ	CZ-653C(X68K・PRO II)	¥285,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
シャープ	CZ-663C(X68K・PRO II-HD)	¥395,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
シャープ	CZ-604D(専用ディスプレイ、スピーカ付)	¥ 94,800	¥ 75,800	¥ 7,000	¥ 3,700	¥ 2,600
シャープ	CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	¥115,000	¥ 89,800	¥ 8,300	¥ 4,400	¥ 3,100
シャープ	CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	¥135,000	¥108,000	¥10,000	¥ 5,300	¥ 3,700

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+ カラーテレビセット

三 洋	WAVY70FD(人気MSX2+)	¥64,800
NEC	C14R28(14インチカラーTV)(TV番組も見れます)	¥58,000
合計定価		¥122,800

34%引

税込特価 ¥82,600

● 3.5″フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,499	¥7,600
18回	¥6,590	¥5,200
30回	¥5,898	¥3,300

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三 洋	WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
シャープ	WAVY70FD II(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,500	¥ 7,000	¥ 6,000
NEC	C14R-24(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,800	¥ 3,500	¥ 3,000
パナソニック	FS-A1-ST(MSX turboR)	¥ 87,800	¥ 78,000	¥13,800	¥ 8,500	¥ 7,200
パナソニック	FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	¥ 2,900
三 洋	CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

新品パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK！

新品 代金引換 配送 OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国通信販売もOK! 下取り交換大歓迎!

新品周辺機器 大特価! 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ!

NEC PC-TV454

定価¥128,300

税込み特価 ¥79,800

- 4050&2000文字対応
- 0.35㎜ピッチ高解像カラーモニター
- TVも映ります
- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,577	¥7,400
18回	¥6,770	¥5,000
30回	¥5,354	¥3,200

三洋 0.31ピッチカラーモニター

定価¥79,800

税込特価 ¥45,000

- 4050文字アナログカラーディスプレイ
- 0.31ピッチ
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455(0.31、TV内蔵)	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	¥118,000	お電話にて
NEC	PC-KD882(0.31、フラット15インチ)	¥ 89,800	お電話にて
NEC	PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-KD853N(限定)(0.31)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	PC-KD854N(0.39)	¥ 84,800	¥ 52,000
NEC	C14-R24(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000	¥ 32,800
シャープ	CU-14FD(0.31)	¥ 74,800	¥ 49,800
シャープ	CU-14GD(0.39)	¥ 69,800	¥ 45,000
三洋	CMT-147H(W)(0.31)	¥ 84,800	¥ 49,800
三洋	CMT-147L(W)(0.39)	¥ 79,800	¥ 45,000

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

ICM SR-80

80メガ高速ハードディスクユニット

定価¥168,000

税込特価 ¥128,000

- PC-98、286用80メガハードディスク
- PC-98、286用SASI I/F付
- 大人気ソフト〔EOシステム付属〕

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,600	¥9,600
20回	¥9,160	¥7,400
30回	¥6,640	¥5,200

日本アルトス アルトス40

40メガ高速ハードディスクユニット

定価¥138,000

税込特価 ¥79,800

- PC-98、286用40メガハードディスク
- PC-98、286用SCSI I/F付
- FMタウンズやMACなどでも使えます
- 初心者でも簡単!〔セレックスウインドウソフト付属〕

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,577	¥7,400
15回	¥7,175	¥5,900
30回	¥5,354	¥3,200

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
エプソン	HDD-40F(40メガ)+SCSI I/F	¥168,000	お電話にて
テクノジャパン	PD-403(40メガ、SASI I/F付)	¥ 90,000	¥ 76,800
緑電子	PS-90(90メガ、SCSI I/F付)	¥198,000	¥149,000
緑電子	Little E40(40メガ、SASI I/F付)	¥ 98,000	¥ 69,800
アイテック	IT-RL90(94メガ、98内蔵用SCSI)	¥198,000	¥139,000
アルトス	アルトス100(100メガ)(SCSI I/F付)	¥198,000	¥119,000
日本テクサ	トラスト40S(内蔵40メガ)	¥118,000	¥ 79,800
ICM	SR-60(60メガSASI I/F付)	¥148,000	¥109,000
ICM	SR-40(40メガSASI I/F付)	¥118,000	¥ 89,800
コニック	AW-P80C(80メガ)(SCSI I/F付)	¥178,000	¥ 99,800
コニック	AW-N40C(40メガ)(SCSI I/F付)	¥138,000	¥ 94,800
コニック	AW-N100C(100メガ)(SCSI I/F付)	¥195,000	¥124,000

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

Star BR-2415

定価¥94,800

38%引 24ドット136桁

税込特価 ¥59,800

- 136桁、24ピン漢字プリンター
- PC-PR/NMモード切替可能
- PC98はもちろん、AX、J3100もOK!
- PC用ケーブル付
- B4横サイズの印字が可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,687	¥10,600
12回	¥ 6,177	¥ 5,500
20回	¥ 5,366	¥ 3,400

Star CR3415CL

定価¥148,000

24ドット136桁 漢字プリンタ 44%引

税込特価 ¥85,000

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,375	¥9,300
18回	¥5,950	¥5,400
30回	¥5,950	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201/80A	¥275,000	¥225,000
NEC	PC-PR201/65A	¥215,000	¥176,000
NEC	PC-PR201/60A	¥158,000	¥129,000
NEC	PC-PR201/45	¥ 95,000	¥ 78,000
NEC	PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 53,500
NEC	PC-PR150VH	¥ 99,500	¥ 81,500
NEC	PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 69,500
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥ 57,800
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 42,800
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B404A(LIPS III)	¥325,000	¥268,000
エプソン	AP-600(PC)	¥ 64,800	¥ 51,800
エプソン	AP-900(PC)	¥ 94,800	¥ 75,800
エプソン	VP-960(PC)	¥118,000	¥ 94,000
エプソン	VP-1600(PC)	¥125,000	¥ 99,800
エプソン	VP-2600(PC)	¥145,000	¥115,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

メルコ EMJ-2000L

定価¥34,800

税込特価 ¥31,400

- 定価が下がってお求めやすくなりました
- PC98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリ、ハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する(MELWARE)高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥ 5,941	¥ 5,500
10回	¥ 3,783	¥ 3,400

メルコ MRA-2000L

定価¥34,800

税込特価 ¥31,400

- PC98RA21、51専用2メガEMSボード
- 内部スロットを利用するため拡張バスが死なず!更にスピードもアップ!
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリ、ハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する(MELWARE)高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥ 5,941	¥ 5,500
10回	¥ 3,783	¥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
メルコ	HC-256L(256K)	¥ 12,000	¥ 10,800
メルコ	HC-512L(512K)	¥ 17,000	¥ 15,500
メルコ	HC-U2L(128Kチップ)	¥ 6,700	¥ 6,000
メルコ	EMJ-1000L(1メガEMS)	¥ 24,800	¥ 22,400
メルコ	EMJ-2000L(2メガEMS)	¥ 34,800	¥ 31,400
メルコ	EMJ-4000L(4メガEMS)	¥ 59,800	¥ 53,900
メルコ	MRA-2000L(RA21用内蔵2メガ)	¥ 34,800	¥ 31,400
メルコ	MRA-4000L(RA21用内蔵4メガ)	¥ 59,800	¥ 53,900
メルコ	RCS-1000(98ノート用1メガカード)	¥ 26,000	¥ 23,500
メルコ	RCS-2000(98ノート用2メガカード)	¥ 39,800	¥ 35,900
メルコ	RCJ-2000(J3100用2メガカード)	¥ 49,800	¥ 44,900

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

アイドル ADF-351

+3.5″2HDディスク30枚セット

ADF-351 ¥ 34,000
3.5″2HDディスク30枚 ¥12,000相当
定価合計 ¥46,000相当

税込特価 ¥30,000

- 待望の低価格機
- PC98、286用3.5″2HD/2DDフロッピーディスク
- 2HD用ケーブル付属

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,550	¥10,400
6回	¥ 5,450	¥ 5,300
10回	¥ 4,050	¥ 3,200

アイドル スーパーサウンド10 (SS-10)

定価¥19,800

税込特価 ¥13,800

- PC98、286用ステレオFM音源ボード
- NEC純正PC9801-26K上位コンパチ
- JOYスティック端子付
- EMS対応ミュージックソフト付

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
アイワ	PV-M24(2400ボー超小型モデム)	¥ 39,800	¥ 33,800
エプソン	GT-3000V(カラースキャナー、限定)	¥178,000	¥ 59,800
エプソン	GT-100(ハンディースキャナー、限定)	¥ 44,800	¥ 21,800
アイドル	AFD-352(3.5″2ドライブ)	¥ 57,800	¥ 45,800
アイドル	AFD-501(5″1ドライブ)	¥ 39,800	¥ 33,900
アイドル	AFD-502(5″2ドライブ)	¥ 62,800	¥ 49,800
POP通商	KMF-5L(286L用5″1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,800
POP通商	KMF-5LV(98LV用5″1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
TS	TS-3ER1(3.5″1ドライブ自動切替)	¥ 44,800	¥ 36,000
TS	TS-3ER2(3.5″2ドライブ自動切替)	¥ 64,800	¥ 54,800
アクセル	FDC-58オート2(5″2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 59,800
アクセル	FDC-358オート2(3.5″2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 55,000

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

新品販売のページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

新品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

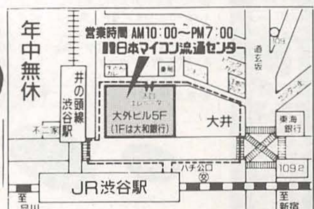
※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々200円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

年中無休



大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告10P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利‼ 日本マイコン流通センター

FM TOWNS 新品のページ

※11月11日日は臨時休業させて頂きます。

遊び心がいっぱい！写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ‼ソフトも増えて楽しさ倍増‼

富士通 FMTOWNS フェアー

当社は㈱富士通のFMショップ会有力販売店です

当社でFMタウンズをお求めの方は、故障の際出張修理致します

新品

1677万色の鮮やかなグラフィック

540メガ大容量

このページの全てのセットに大人気「ハイパープラネット」を組み入れました‼

タウンズ2本体58%引き ¥169,000(税込)

ゲームソフト ビジネスソフト更に充実‼

(写真のキーボードはFMT-105です)

注文番号 B-F600 FMタウンズ2 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥577,400

49%引 パソコンデスクプレゼント！

税込特価 ¥298,400

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,160	¥19,000
24回	¥16,996	¥14,700
36回	¥13,476	¥10,400
60回	¥12,152	¥ 6,900

注文番号 B-F601 FMタウンズ2 新品 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥644,800

46%引 パソコンデスクプレゼント！

税込特価 ¥354,400

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,348	¥20,700
24回	¥19,236	¥17,500
36回	¥14,316	¥12,400
60回	¥14,132	¥ 8,200

注文番号 B-F602 FMタウンズ2F 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
税別定価合計	¥557,400

39%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥348,400

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,928	¥20,300
24回	¥18,996	¥17,200
36回	¥13,726	¥12,200
60回	¥11,602	¥ 8,100

注文番号 B-F603 FMタウンズ2F 新品 おまかせ激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥613,200

37%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥397,260

回数	1回目	2回目以降
24回	¥21,939	¥19,600
30回	¥18,830	¥16,200
36回	¥16,034	¥13,900
60回	¥ 9,450	¥ 9,300

注文番号 B-F604 FMタウンズ2F 新品 ハビタット通信セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥632,600

36%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥411,440

回数	1回目	2回目以降
24回	¥20,414	¥20,400
30回	¥18,871	¥16,800
36回	¥16,472	¥14,400
60回	¥11,673	¥ 9,600

注文番号 B-F605 FMタウンズ2 新品 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥644,800

43%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥358,540

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19,563	¥17,700
30回	¥14,704	¥14,700
36回	¥16,053	¥12,500
60回	¥14,049	¥ 8,300

注文番号 B-F606 FMタウンズ2H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2H(本体)	¥548,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥760,800

34%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥513,100

回数	1回目	2回目以降
20回	¥30,327	¥30,000
24回	¥26,389	¥25,400
36回	¥19,071	¥18,000
60回	¥12,906	¥12,000

タウンズをセットでお求めの方に パソコンデスクプレゼント‼

DS-30 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)

パソコンデスクが不要な方は、ソフト2本プレゼント‼

更に宮沢りえのグッズも多数プレゼント！

今月の激安お奨めセット！

注文番号 B-F607 FMタウンズ2 新品 BIGセット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥711,200

43%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥413,340

回数	1回目	2回目以降
20回	¥25,708	¥24,100
24回	¥22,675	¥20,400
36回	¥15,375	¥14,500
60回	¥14,343	¥ 9,600

安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き

盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり‼

②故障の場合も手間なしサービス

富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します

万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。
無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です

日本マイコン流通センターは富士通㈱から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心！パソコンデスクプレゼント

FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフトを2本プレゼント！

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-F608	B.P.S.	テトリス R50LT共用	6,800	6,120
B-F609	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-F610	CSK総合研究所	GALAXY FORCE II(12/7発売予定)	9,800	8,820
B-F611	CSK総合研究所	ルパン三世 香港の魔手	9,800	8,820
B-F612	JAMP	ザ・デート	9,800	8,820
B-F613	T&Eソフト	エイトレイクスゴルフクラブ	5,800	5,220
B-F614	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-F615	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION大富豪編	5,800	5,220
B-F616	アモルファス	シューティングTOWNS	12,800	11,520
B-F617	アリスソフト	Dream Program System SG	6,800	6,120
B-F618	アリスソフト	ランス	6,800	6,120
B-F619	アリスソフト	ランス2	6,800	6,120
B-F620	イマジニア	ポピュラス	12,800	11,520
B-F621	ウェーブトレイン	スーパーオデッセイ	9,700	8,730
B-F622	ゲームアーツ	プロ野球ファミリースタジアム'90	7,800	7,020
B-F623	シェラオンラインJ	おかしなマザーグース	9,800	8,820
B-F624	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-F625	システムプロ	きみとしたい YOU雀 PART1	9,800	8,820
B-F626	データウエスト	AYA	8,800	7,920
B-F627	データウエスト	ライザンバー	8,800	7,920
B-F628	ビクター音楽産業	続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	9,800	8,820
B-F629	ビングソフト	イメージファイト	9,800	8,820
B-F630	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-F631	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-F632	ビングソフト	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-F633	ビングソフト	バブルボブル	9,800	8,820
B-F634	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-F635	光　栄	維新の嵐	11,800	10,620
B-F636	光　栄	三国志II	16,800	15,120
B-F637	光　栄	水滸伝	11,800	10,620
B-F638	光　栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
B-F639	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-F640	富士通	インディージョーンズ最後の聖戦	8,800	7,920
B-F641	富士通	FM-OASYS V1.0 FD	55,000	49,500
B-F642	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-F643	富士通	ダンジョンマスター	8,800	7,920
B-F644	富士通	日本語 MS-DOS V3.1	18,000	16,200
B-F645	富士通	日本の野鳥	9,700	8,730
B-F646	富士通	富士通Habitat V2.1	6,800	6,120
B-F647	ダットジャパン	ハイパープラネット	12,800	11,520

総合保険付

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

FM TOWNS 電脳遊園地 in 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

11/23㊎ 12:00▶19:00 24㊏ 10:00▶19:00 25㊐ 10:00▶18:00

ご来場者に記念品をもれなくプレゼント!! 更に東京ドーム招待券と電脳ラッキーカードを差し上げます。

期間中 FM TOWNSをお求めの方には、宮沢りえテレカをはじめ、多数プレゼント有!!

11/8(ベーマガ発売と同時)よりフェアー特価で販売いたします。ご来店できない方々も電話でご注文頂ければご来店者と同等のサービスが受けられます。もちろん左ページのセットをお求めの方々も同等のサービスが受けられます。また、地方の方でも、「ぜひ東京ドームへ行きたい」という方は「東京ドーム招待券」を郵送いたしますのでお電話でお申込ください。電脳ラッキーカードと一緒に無料で差し上げます。



FMタウンズ20F フェアー基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥462,400

税込特価 ¥360,400

24%引 パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,668	¥21,000
24回	¥19,476	¥17,800
36回	¥14,906	¥12,600
60回	¥10,762	¥ 8,400

FMタウンズ2F フェアー基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥506,600

税込特価 ¥314,900

39%引 パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥18,833	¥18,400
24回	¥15,931	¥15,600
36回	¥13,348	¥11,000
60回	¥11,735	¥ 7,300

FMタウンズ2 フェアー基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥557,400

半額以下

税込特価 ¥277,400

51%引 パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,110	¥17,700
24回	¥15,006	¥13,700
36回	¥11,411	¥ 9,700
60回	¥12,147	¥ 6,400

当社協賛 富士通プレゼンテーション 電脳遊園地 MEDIA POLIS

人とパソコンがハーモニーする街。

in東京ドーム

12/15㊏ 10:00▶18:00 16㊐ 9:00▶17:00 17㊊ 10:00▶17:00

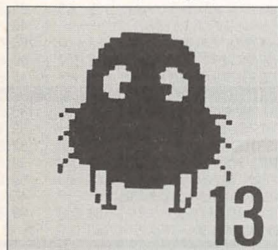
毎日先着300名様に宮沢りえオリジナルグッズプレゼント!

全員に素敵な賞品が当たる! 特典もいっぱいの抽選会実施!

FM TOWNS買うなら今だ!!

11/8㊍〜12/16㊐に当社でFM TOWNSをお申込みの方には、東京ドーム招待券と電脳ラッキーカードを差し上げます。東京ドームへ行くと、TOWNS特製フライトジャンパーとFMステレオサウンドパーツがもれなくもらえます!!

東京ドームでこのマークを捜せ!



日本マイコン流通センターのキャラクターマーク

電脳ラッキーカードを差しあげます

11/8から12/16に日本マイコン流通センターか東京ドームの当社コーナーでFMタウンズを「ご注文」または「ご予約」、「お求め」いただくともれなくBIGプレゼントを差し上げます。
「地方の人も近くの人も、お早めに電話でご注文ください。」

宮沢りえテレカ / タウンズオリジナルディバック / マウンテンバイク(自転車) / フライトジャンパー / FMステレオサウンドパーツ / パソコンデスク

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

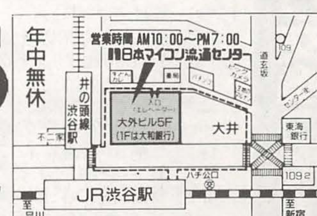
年中無休

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。



プレゼント内容は、あなたの運次第でもれなく当たる賞品から抽選で当るダブルチャンスや、来場記念プレゼントなどさまざまな景品を用意してます。通信販売の方にもプレゼントはあるヨ!!

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊟ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊟ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊟ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊟ 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告10P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古パソコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

※11月11日は臨時休業させて頂きます。

中古パソコン大バーゲン!

今月の特選中古品

エプソン GT-3000 ＋RS232Cケーブルセット

定価￥185,500

68%引

限定5台 税込特価￥59,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥6,981	￥6,500
12回	￥6,177	￥5,500
18回	￥4,170	￥3,800

- パソコン用カラーイメージスキャナー
- フルカラーの画像をパソコンに取込めます

NEC PC-9801N

激安中古

定価￥248,000

中古税込特価￥139,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,775	￥10,400
20回	￥8,730	￥8,100
36回	￥7,835	￥4,800

- 人気の98ノートの中古を激安限定販売!
- 周辺機器も充実!これからが力の見せどころ

東芝 J3100SS(ダイナブ 001

定価￥198,000

中古税込特価￥109,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,435	￥10,100
20回	￥7,830	￥6,300
36回	￥4,885	￥3,800

- 持運びに最適!超小型
- ソフトも充実!あらゆるビジネスやゲームに対応!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
N E C N5200モデル06(N5231-06、附属品無し)	――	50,000
N E C PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	198,000
N E C PC-9801N(98ノート)	248,000	139,000
N E C PC-9801XL²(ダブル)	988,000	398,000
N E C PC-9801XLモデル2	575,000	198,000
N E C PC-9801RA21(32ビット)	498,000	298,000
N E C PC-9801RA2(32ビット)	498,000	278,000
N E C PC-9801RX21	338,000	198,000
N E C PC-9801RX2	398,000	196,000
N E C PC-9801VX41	630,000	228,000
N E C PC-9801VX21	433,000	195,000
N E C PC-9801VX4(20メガHDD内蔵)	693,000	224,000
N E C PC-9801VX2	433,000	185,000
N E C PC-9801VM21	390,000	175,000
N E C PC-9801VM11	328,000	185,000
N E C PC-9801VM4(別売り256K-RAM￥8,900有り、20メガHDD内蔵)	830,000	185,000
N E C PC-9801VM2(別売り256K-RAM￥8,900有り)	415,000	148,000
N E C PC-9801VM0(別売り256K-RAM￥8,900有り)	295,000	59,800
N E C PC-9801VF2	348,000	89,800
N E C PC-9801M2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	415,000	89,800
N E C PC-9801F2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	398,000	55,000
N E C PC-98DO	298,000	179,000
N E C PC-9801CV21	355,000	218,000
N E C PC-9801UX41	545,000	234,000
N E C PC-9801UX21	348,000	185,000
N E C PC-9801UV21	318,000	149,000
N E C PC-9801UV11	265,000	155,000
N E C PC-9801UV2	318,000	145,000
N E C PC-9801U2	298,000	49,800
N E C PC-9801E(別売り512K-RAM￥9,800有り)	218,000	29,800
N E C PC-9801(別売り512K-RAM￥9,800有り)	298,000	22,800
N E C PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	468,000
N E C PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000
N E C PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	448,000
N E C PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	328,000
N E C PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	198,000
N E C PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	169,000
N E C PC-98LT/21(ラップトップ、漢字プリンター付)	288,000	89,800
N E C PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	64,800
N E C PC-88VA3(88英和辞典プレゼント)	398,000	178,000
N E C PC-88VA2(88英和辞典プレゼント)	298,000	128,000
N E C PC-88VA(88英和辞典プレゼント)	298,000	89,800
N E C PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	99,800
N E C PC-8801MC1	169,000	95,800
N E C PC-8801MA2(88英和事典プレゼント)	168,000	75,800
N E C PC-8801MA(88英和辞典プレゼント)	198,000	74,800
N E C PC-8801MH	208,000	69,800
N E C PC-8801MKIIMR	238,000	65,800
N E C PC-8801FE2	119,000	74,800
N E C PC-8801FE	129,000	64,800
N E C PC-8801FA	168,000	69,800
N E C PC-8801FH30	168,000	59,800
N E C PC-8801FH20	138,000	49,800
N E C PC-8801MKIIFR30(88英和事典プレゼント)	178,000	58,000
N E C PC-8801MKII FR20	148,000	48,000
N E C PC-8801MKII SR30	258,000	64,800
N E C PC-8801MKII SR20	213,000	42,800
N E C PC-8801MKII 30	275,000	28,000
N E C PC-8801MKII 30相当品	275,000	19,800
N E C PC-8801MKII 20	225,000	18,000
N E C PC-8801MKII 10	168,000	16,000
N E C PC-8801	228,000	15,000
N E C PC-8001MKII SR	108,000	14,800
エプソン PC-386-STD(32ビット、20MHz、新品限定)	598,000	238,000
エプソン PC-386VR-STD(32ビット、16MHz、新品限定)	348,000	268,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	156,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	145,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	428,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ、新品限定)	478,000	298,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	189,000
エプソン PC-286L-H10-N(10メガHDD内蔵、ラップトップ、新品限定)	468,000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348,000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	129,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	228,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	288,000
エプソン PC-286BOOK-STD、NOTE-F	――	139,000より
エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298,000	39,800
東 芝 J3100SS(ダイナBOOK)	198,000	109,000
東 芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、モデム内蔵)	343,000	128,000
東 芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	763,000	498,000
東 芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	――	39,800
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408,000	279,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	289,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	9,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	39,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	45,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178,000	44,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	49,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	54,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179,000	64,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169,800	69,800
シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388,000	49,800
富士通 FM-TOWNS2本体)	398,000	155,000
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	22,800
富士通 FM77-L4	238,000	35,000
富士通 FM77-L2	193,000	26,800
富士通 FM77-D2	228,000	24,800
富士通 FM77-D1	198,000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
アップル マッキントッシュSE/30(ビデオボード付)	――	598,000
コモドール AMIGA500(超人気品、1セットのみ)	――	95,800
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典&ゲームソフト付)	32,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	49,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	79,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	19,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	――	65,000
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158,000	64,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1Mk2(MSX2)	29,800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84,800	42,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	57,800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	46,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69,800	49,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
ワープロ		
SONY プロデュース1000	178,000	79,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218,000	89,800
富士通 オアシス30ALX-JIS(スケジューラー内蔵、48ドット印刷)	198,000	118,000
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218,000	114,000
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118,000	49,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14"CRT付)	830,000	98,000
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34,800	15,800
カシオ HW-630(熱転写プリンター搭載、毛筆フォント付)	――	29,800
カシオ HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5FDD×1、新品限定)	178,000	89,800
キャノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD)	――	46,800
キャノン キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キャノン キャノワード450(CRT、3.5"FDD×1、熱転写プリンター付)	448,000	99,800
キャノン キャノワード350S(3.5"FDD×1、熱転写プリンター付)	――	45,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
アイテック IT-RL90(98RA、RS用内蔵SCSI94メガハードディスク、新品)	198,000	139,000
日本テクサ ES-HC80S(EX/ES用内蔵80メガ)	――	89,800
N E C PC80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	32,800
N E C PC8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	39,800
緑電子 Little-B4N(40メガハードディスク)	148,000	65,000
CRC-HD2A CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	――	45,800
I C M SR-80(80メガSASIハードディスク、I/F付)	168,000	89,800
エプソン HDD-40F(40メガSCSIハードディスク)	168,000	大特価

中古パソコン 月々￥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

中古品 代金引換 配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いています。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み / メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK! / 全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古販売のページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

中古在庫数日本一! 8年間の実績による信頼と安心!

全品保証付!!リフレッシュ済 / クレジットOK! / 通信販売OK!

いらなくなったパソコンを 高価買取り、下取りします!!

↓左のページの中古品販売価格のつづきです↓

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	19,800
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	18,800
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	35,800
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
ヤマハ FD-03(3.5"1DD 1ドライブ MSX用)	———	19,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各 社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各 社 倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各 社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット、新品同様)	275,000	158,000
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC PC-PR201H3(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	89,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	84,800
NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288,000	79,800
NEC PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258,000	32,800
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	36,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	50,800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	59,800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	24,800
NEC PC-8826+漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186,000	19,800
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	99,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	16,800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
シャープ MZ-1P17(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	18,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83、新品)	248,000	69,800
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	59,000
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	54,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン AP-550EX(80桁、24ピン、カラー熱転写、新品)	62,800	44,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン VP-2050PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	99,800
キャノン BJ-130J(NM)	198,000	108,000
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119,800	28,000
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	9,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	19,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンタ)	———	26,800
プリンター		
NEC PC-8023(80桁、ドット)	168,000	8,000
NEC PC-8027(80桁、ドット、タテ置きタイプ)	89,000	19,800
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	5,900
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158,000	10,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	———	25,800
松 下 KX-1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	———	16,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	10,000
ロジテック KP-5000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	9,800
ヤマハ PN-01(MSX用、ドット)	———	8,000
各 社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-8052(2000文字、デジタル)	———	24,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	49,800	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84,800	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	69,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	59,800
NEC PC-TV352(4000&2000文字、アナログ、TV、0.39)	115,000	58,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC PC-8851(14"モノクロ)	58,800	19,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108,000	38,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	45,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	49,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ CZ860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ CZ870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102,200	51,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
三 菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99,800	44,800
東 映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
各 社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	35,000より
各 社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	12,800より
その他の周辺機器		
I/Oデータ PC-BOX16(PC98用拡張BOX、ボード8枚可能)	118,000	59,800
エプソン GT-3000V(カラースキャナー、ケーブル別売)	178,000	59,800
エプソン GT-3000(カラースキャナー、ケーブル別売)	198,000	54,800
エプソン GT-100(ハンディスキャナー)	34,800	21,800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
ワコム WT-460M(タブレット)	58,000	19,800
NEC SP2400fast(2400ボー、半2重モデム)	168,000	10,000
各 社 G3規格FAX(多数あります。)	———	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法
当社広告の1ページ目〜12ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。
東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
(株)日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455(代)

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 (大和銀行 渋谷支店(普)6400197)
(太陽神戸三井銀行 渋谷支店(普)5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110)
(協和銀行 渋谷支店(普)451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

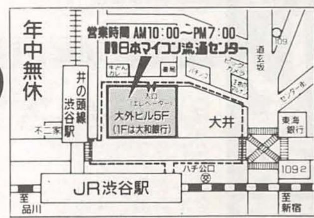
中古品 代金引換 配送OK!

消費税は内税だから安い!
(表示価格の他に消費税はいりません)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け!
受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。
※詳しいお申し込み方法は当社広告10P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

安心の当社推薦セット販売のページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします

24時間戦士 ビジネス推薦セット

なにも考えずに、すぐ購入しても安心! セット販売に自信有り!

↓すべて最新の新品での組合せ↓

プラン BM12-1 32ビット高速ビジネスセット

税込特価 ¥752,520

		税別定価
NEC	PC-9801RA21(32ビットパソコン)	¥498,000
NEC	PC-TV454(TV機能付カラーモニター)	¥102,800
アルトス	アルトス100(100メガSCSIハードディスク)	¥198,000
STAR	CR-3415CL(136桁48ドットカラープリンター)	¥148,000
メルコ	EMJ-2000MKIII(2メガEMS-RAMボード)	¥ 44,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
ジャストシステム	一太郎 Ver4.3(人気ワープロソフト)	¥ 58,000
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,168,600

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥62,560	¥61,500	¥50,000×2
15回	¥56,985	¥56,400	
18回	¥41,598	¥41,400	¥40,000×3
20回	¥44,448	¥44,000	
24回	¥33,299	¥31,400	¥35,000×4
30回	¥32,400	¥30,800	
36回	¥20,938	¥20,600	¥35,000×6
60回	¥18,891	¥17,600	

プラン BM12-2 16ビットビジネスフルセット

税込特価 ¥533,920

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	CR-3415CL(136桁48ドットカラープリンター)	¥148,000
メルコ	EMJ-2000MKIII(2メガEMS-RAMボード)	¥ 34,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥877,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,221	¥42,100	¥45,000×2
15回	¥40,660	¥40,000	
18回	¥29,608	¥28,200	¥35,000×3
20回	¥31,886	¥31,200	
24回	¥21,565	¥20,600	¥35,000×4
30回	¥24,522	¥21,800	
36回	¥16,409	¥15,400	¥20,000×6
60回	¥12,658	¥12,500	

プラン BM12-3 16ビットビジネス通信セット

税込特価 ¥536,320

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	CR-3415CL(136桁48ドットカラープリンター)	¥148,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥882,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,697	¥42,300	¥45,000×2
15回	¥40,560	¥40,200	
18回	¥28,968	¥28,400	¥35,000×3
20回	¥32,794	¥31,300	
24回	¥23,021	¥22,400	¥25,000×4
30回	¥24,574	¥21,900	
36回	¥15,945	¥15,500	¥20,000×6
60回	¥16,030	¥12,500	

↓本体とプリンターは中古を利用!! 安く買えるよ!!↓

プラン BM12-7 16ビット初級ビジネスセット

税込特価 ¥419,520

		税別定価
NEC	PC-9801VX4(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥693,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR201H2(中古)(136桁24ドットカラープリンター)	¥245,000
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
アシスト	アシストレター(3.5)(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(3.5)(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(3.5)(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,136,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥62,560	¥61,500	¥50,000×2
15回	¥56,985	¥56,400	
18回	¥41,598	¥41,400	¥40,000×3
20回	¥44,448	¥44,000	
24回	¥33,299	¥31,400	¥35,000×4
30回	¥32,400	¥30,800	
36回	¥20,938	¥20,600	¥35,000×6
60回	¥18,891	¥17,600	

プラン BM12-8 16ビット激安ビジネスセット

税込特価 ¥357,120

		税別定価
NEC	PC-9801VM2(中古)(16ビットパソコン)	¥415,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR201H2(中古)(136桁24ドットカラープリンター)	¥245,000
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥894,200

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,221	¥42,100	¥45,000×2
15回	¥40,660	¥40,000	
18回	¥29,608	¥28,200	¥35,000×3
20回	¥31,886	¥31,200	
24回	¥21,565	¥20,600	¥35,000×4
30回	¥24,522	¥21,800	
36回	¥16,409	¥15,400	¥20,000×6
60回	¥12,658	¥12,500	

プラン BM12-9 16ビット激安ビジネス&通信セット

税込特価 ¥502,920

		税別定価
NEC	PC-9801VX21(中古)(16ビットパソコン)	¥433,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
NEC	PC-PR201H2(中古)(136桁24ドットカラープリンター)	¥245,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,071,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,697	¥42,300	¥45,000×2
15回	¥40,560	¥40,200	
18回	¥28,968	¥28,400	¥35,000×3
20回	¥32,794	¥31,300	
24回	¥23,021	¥22,400	¥25,000×4
30回	¥24,574	¥21,900	
36回	¥15,945	¥15,500	¥20,000×6
60回	¥16,030	¥12,500	

5時から男 パソコンエンジョイ派セット

ヤッパリゲームも98がGood! ファミコンなんかにゃ負けられない!

↓すべて最新の新品での組合せ↓

プラン BM12-4 16ビットビジネス&ゲームセット

税込特価 ¥471,180

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	TR-24CL(80桁24ピンカラー熱転写プリンター)	¥ 69,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥774,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥38,466	¥37,900	¥35,000×2
15回	¥35,878	¥35,300	
18回	¥25,157	¥25,100	¥30,000×3
20回	¥28,781	¥27,500	
24回	¥21,404	¥19,100	¥25,000×4
30回	¥19,851	¥19,300	
36回	¥16,043	¥14,000	¥15,000×6
60回	¥13,008	¥11,000	

プラン BM12-5 16ビットゲーム三昧セット

税込特価 ¥414,910

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みパズルゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気高速3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
イマジニア	ポピュラス(リアルタイムシミュレーションゲーム)	¥ 9,800
アスキー	ウィザードリィV(人気ロールプレイングゲーム)	¥ 12,800
ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(サイドビューロールプレイングゲーム)	¥ 8,700
光栄	三国志II(戦国シミュレーションゲーム)	¥ 14,800
ウルフチーム	Ryu[哭きの竜]より(麻雀劇画が生んだ人気ゲーム)	¥ 11,600
エニックス	ミスティー・ブルー(話題のハイセンスアドベンチャーゲーム)	¥ 8,800
エニックス	46億年物語(人間進化シミュレーションゲーム)	¥ 9,200
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥642,600

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥32,925	¥32,700	¥35,000×2
15回	¥31,374	¥31,100	
18回	¥23,046	¥22,300	¥25,000×3
20回	¥25,645	¥24,200	
24回	¥18,143	¥17,200	¥20,000×4
30回	¥17,339	¥17,000	
36回	¥14,861	¥12,000	¥15,000×6
60回	¥10,649	¥9,700	

プラン BM12-6 16ビットゲーム&通信セット

税込特価 ¥561,380

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
NEC	PC-TV454(TV機能付カラーモニター)	¥102,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	TR-24CL(80桁24ピンカラー熱転写プリンター)	¥ 69,800
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥866,600

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥46,539	¥45,400	¥40,000×2
15回	¥42,153	¥42,100	
18回	¥30,587	¥30,000	¥35,000×3
20回	¥33,615	¥32,800	
24回	¥25,242	¥23,600	¥25,000×4
30回	¥23,497	¥23,000	
36回	¥19,646	¥16,300	¥20,000×6
60回	¥15,839	¥13,100	

↓本体とプリンターは中古を利用!! 安く買えるよ!!↓

プラン BM12-10 16ビット激安ビジネス&ゲームセット

税込特価 ¥411,780

		税別定価
NEC	PC-9801VM2(中古)(16ビットパソコン)	¥415,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	TR-24CL(80桁24ピンカラー熱転写プリンター)	¥ 69,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥849,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥38,466	¥37,900	¥35,000×2
15回	¥35,878	¥35,300	
18回	¥25,157	¥25,100	¥30,000×3
20回	¥95,281	¥24,000	
24回	¥17,418	¥16,200	¥25,000×4
30回	¥19,289	¥16,800	
36回	¥14,402	¥11,900	¥15,000×6
60回	¥12,151	¥9,600	

プラン BM12-11 16ビット激安ゲーム三昧セット

税込特価 ¥364,310

		税別定価
NEC	PC-9801VM2(中古)(16ビットパソコン)	¥415,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みパズルゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気高速3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
イマジニア	ポピュラス(リアルタイムシミュレーションゲーム)	¥ 9,800
アスキー	ウィザードリィV(人気ロールプレイングゲーム)	¥ 12,800
ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(サイドビューロールプレイングゲーム)	¥ 8,700
光栄	三国志II(戦国シミュレーションゲーム)	¥ 14,800
ウルフチーム	Ryu[哭きの竜]より(麻雀劇画が生んだ人気ゲーム)	¥ 11,600
エニックス	ミスティー・ブルー(話題のハイセンスアドベンチャーゲーム)	¥ 8,800
エニックス	46億年物語(人間進化シミュレーションゲーム)	¥ 9,200
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥743,800

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥28,206	¥28,000	¥35,000×2
15回	¥27,649	¥27,300	
18回	¥19,256	¥19,100	¥25,000×3
20回	¥21,543	¥21,300	
24回	¥15,429	¥14,700	¥20,000×4
30回	¥16,001	¥14,900	
36回	¥10,352	¥10,300	¥15,000×6
60回	¥10,356	¥8,500	

プラン BM12-12 16ビット激安ゲーム&通信セット

税込特価 ¥501,980

		税別定価
NEC	PC-9801VM2(中古)(16ビットパソコン)	¥415,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
NEC	PC-TV454(TV機能付カラーモニター)	¥102,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
STAR	TR-24CL(80桁24ピンカラー熱転写プリンター)	¥ 69,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5'2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥941,800

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥40,808	¥39,900	¥40,000×2
15回	¥38,328	¥37,600	
18回	¥26,877	¥26,200	¥35,000×3
20回	¥30,617	¥29,300	
24回	¥21,256	¥20,700	¥25,000×4
30回	¥22,935	¥20,500	
36回	¥14,505	¥14,300	¥20,000×6
60回	¥14,982	¥11,700	

※商品の組合せは自由です。追加や不要の品のカットなどお気軽にお申しつけ下さい。

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々二〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでも買取り下取りOK!

本体の他 ゲーム機 周辺機器 ソフト など なんでも買い取ります

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古買取り、下取りのページ

※11月11日(日)は臨時休業させて頂きます。

あなたのパソコンを高く買い取ります。 中古や新品への買い換えもOK!

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンショップ MK係
03-463-4455㈹

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕(太陽神戸三井銀行 渋谷支店普5546936)〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日~10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ12月号

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは12月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022) 224-5591

ファックスでも受付けております(022)224-5594

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし	月々3,000円×17回
第1回目4,780円	

お支払い合計…………55,780円(税別)

② Panasonic MSX2+ A1WSX



パナソニックMSX2+
FS-A1WSX

●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応
●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付

●FS-A1WSX……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価66,800円(税別)

頭金なし	月々3,200円×23回
第1回目3,890円	

お支払い合計…………77,490円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV

※メーカー在庫薄のためにお待たせする場合もあります。



①自分で作曲ができるくF1シンセサイザー>②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価66,800円(税別)

頭金なし	月々3,200円×23回
第1回目3,890円	

お支払い合計…………77,490円(税別)

④ MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作

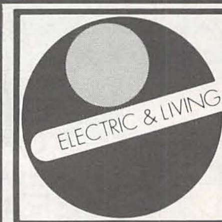
●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載



●PHC-70FD2　¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220)　¥1,500
●ROMソフト(限定品)　¥5,800
合計¥95,100を 現金特価74,800円(税別)

頭金なし	月々3,600円×23回
第1回目3,970円	

お支払い合計…………86,770円(税別)



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李[illegible] 前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

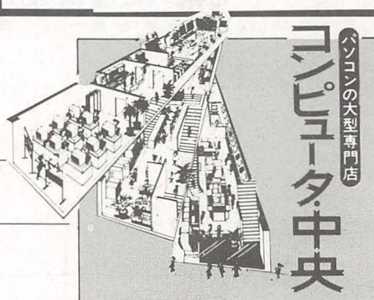
受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**／ゆっくりお支払い **12月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。

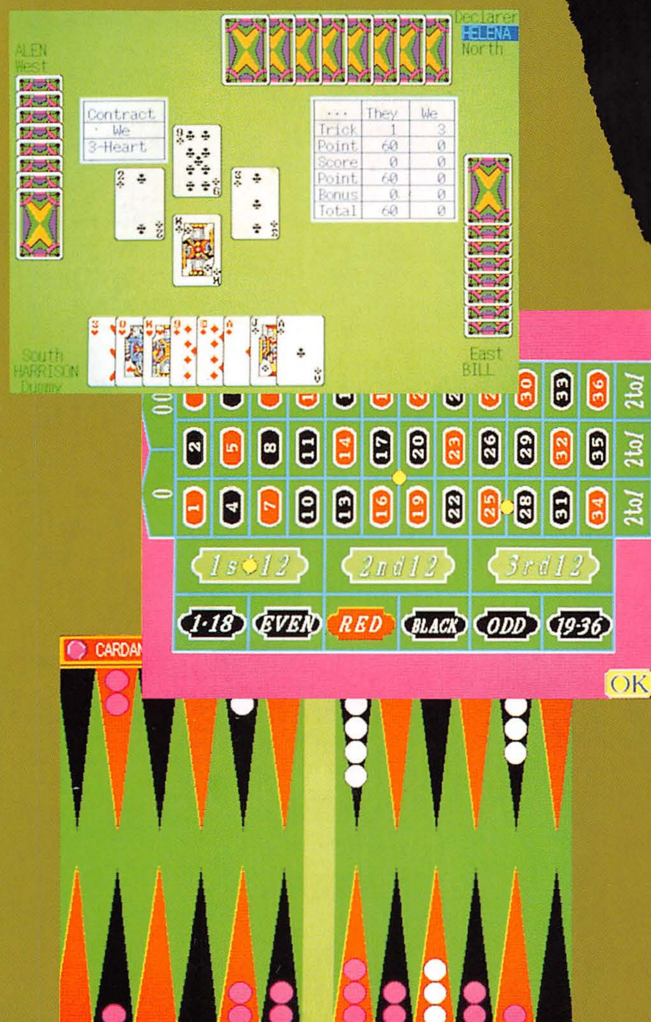


パソコンの大型専門店
コンピュータ・中央

dexter
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS II

その一瞬、君はラスベガスにいる。



君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一攫千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！

ゲーム内容

コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット

新発売

ザ・スーパーラスベガスII

PC-9800シリーズ／X68000
(5"2HD, 3.5"2HD)　(5"2HD)

定価12,800円（消費税別）

●日本テクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本テクスタ宛お申し込みください。

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル　問い合せ先 ☎03-839-4711（代表）
日本デクスタ関西株式会社　〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F　問い合せ先 ☎06-765-3971（代表）

第九巻第十二号通巻一〇二号 一九九〇年十一月二十五日印刷 一九九〇年十二月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(四四五)六一一一

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-12 T4911836112484